





Les schtroumpfs sont en vente partout sur Game-Boy, sur Super Nintendo et sur NES !... Va vite les découvrir et surtout ne les prête pas à tes parents. Ils n'y arriveront jamais... c'est trop dur pour eux.



INFOGRAMES

Licensed through I.M.P.S.

CONSOLES+ l'actualité sur toutes les consoles



Notre couverture : Le Livre de la Jungle™
© Disney, Publishing by Virgin Interactive
Entertainment (Europe) Ltd. Tous droits réservés.

-Stop-CONCOURS -Stop-

• Avec Videofil et Ocean, gagnez 10 consoles Super Nintendo, 100 jeux Clay Fighters & 100 jeux Rock'n Roll Racing en page 121.

GRATUIT DANS CONSOLES +

CE NUMÉRO N'EST COMPLET QU'AVEC LE PIN'S DRAGON BALL Z ET LE BOOKLET ACCORDEON DES PLANS DU JEU WOLFENSTEIN 3D.

TOUTES LES NOUVELLES CONSOLES POUR 95

12

Elles ont enfin été toutes dévoilées, de la FX de NEC à la Playstation de Sony en passant par la Saturn de Sega, la BA-X de Bandai et la Neo Geo CD...

PREVIEWS DU JAPON

26

Fabuleuses! De Dragon Ball Z 3 (SFC) à la suite de Ghouls'n Ghosts, et en direct d'un salon au Japon SVP, elles sont carrément merveilleuses!



Le Livre de la jungle sur SNIN et sur MD: le méga-hit du mois!

LES TESTS LES PLUS COMPLETS iste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux page

| BATTLECORPS (MCD) | 147 |
|----------------------------------|-----|
| BATTLETOADS DOUBLE DRAGON (GB) | 154 |
| GARFIELD LABYRINTH (GB) | 146 |
| GP RIDER (GG) | 158 |
| JURASSIC PARK (MCD) | 142 |
| LE LIVRE DE LA JUNGLE (MD) | 132 |
| LE LIVRE DE LA JUNGLE (SNIN) | 108 |
| LES SCHTROUMPFS (NES) | 148 |
| LES SCHTROUMPFS (SNIN) | 112 |
| MS PAC-MAN (GB) | 150 |
| PAC ATTACK (SNIN) | 136 |
| PIRATES OF THE DARK WATER (SNES) | 140 |
| PSG CHAMPIONS (SNIN) | 130 |
| SMASH TENNIS (SNIN) | 126 |
| STUNT RACE FX (SFC) | 124 |
| SUPER STREET FIGHTER II (MD) | 116 |
| THE CHAOS ENGINE (MD) | 122 |
| THE CHAOS ENGINE (SNIN) | 118 |
| THE INCREDIBLE HULK (MD) | 138 |
| THE INCREDIBLE HULK (SMS) | 156 |
| THE LAWNMOWER MAN (GB) | 152 |
| TOP HUNTER (NEO GEO) | 144 |
| WORLD HEROES 2 JET (NEO GEO) | 128 |

NOUS REMERCIONS
POUR LEUR COLLABORATION
LES MAGASINS: A GAME WORLD, ESPACE 3,
KONCI, SAMOURAÏ GAMES ET VOLUSIA GAMES.
ET TOUJOURS LES MAGAZINES JAPONAIS:
FAMICOM TSUSHIN ET KADOKWA SHOTEN.

SEGA À DISNEY WORLD, LE PLEIN DE NEWS

60

A Disney World, Sega nous a dévoilé plus de 100 nouveautés pour 1995.

WORK IN PROGRESS

70

Niiico s'est rendu en Autriche pour vous concocter un magnifique Work in Progress sur Flink (Megadrive).

NEWS ET INFOS

76

Ce qui se passe un peu partout, on le sait, et on vous dit tout...

PREVIEWS

82

Mortal Kombat II (SNIN & MD), Ecco 2 (MD), Shaq-Fu (SNIN & MD), Monster Max (GB)...

TIPS ET ASTUCES A VOLONTÉ POUR L'ÉTÉ

98

Pour cet été, notre cher Switch nous dévoile une multitude de tips et tous les coups spéciaux pour Ranma 1/2 3 Action Game. Merci Switch.

MMAIR

les tests les plus complets de toute la presse ludique

DES MÉGA-HITS SUR CONSOLES 16 BIT!

Le Livre de la jungle (SNIN & MD), Les Schtroumpfs (SNIN) Super Street Fighter II (MD), The Chaos Engine (SNIN & MD), Stunt Race FX (SFC), Pac-Attack (SNIN)... Que des hits!...



Ovez, fondus du paddle, réjouissez-vous! Dragon Ball Z 3 arrive sur SFC. Ruez-vous en page 34 pour les premières photos de cette

ENQUÊTE LECTEURS

Votre avis nous intéresse! Pour améliorer votre magazine préféré, pour savoir qui vous êtes, renvoyez-nous l'enquête complétée avec amour...

LE COURRIER DE BOMBOY

Les concours de timbres et de montages photos continuent! A vous de jouer.

SPEEDY GONZATEST **SOURIS LA PLUS SPEED**

J'hallucine, je ne l'ai même pas vu passer à la rédaction ce mois-ci... Trop rapide pour moi...

ZE KILLER

Les trois daubes du mois passées à la tronçonneuse.

Complètes, et en plus elles sont gratuites...

LES PETITES ANNONCES

SYSTEME DE NOTATION

LA page qui récapitule notre facon de noter les jeux testés dans votre magazine préféré.



L'été sera chaud! Dans ce numéro, vous découvrirez des tas d'infos sur les prochains jeux et les nouvelles consoles (lesquelles devraient sortir au Japon avant la fin de l'année). A Disney World, Sega a dévoilé ses projets, et il y a de quoi rêver. En ce qui me concerne, je dois dire que j'attends avec impatience la Megadrive 32,

surtout depuis que je sais que le jeu le plus génial du siècle (ne vous inquiétez pas si je m'emballe, je découvre en moyenne 2 ou 3 jeux du siècle chaque année!) sortira en même temps que la machine: j'ai nommé Doom! Et puis, pour mieux vous faire rêver pendant les vacances, nous vous proposons également un reportage des plus spectaculaires sur le salon du Jouet qui vient de se tenir à Tokyo. Banana a enfin vu les nouvelles consoles que nous attendons tous: Saturn et PSX... mais aussi celles que l'on n'attendait pas: la BA-X de Bandai et le CD Neo Geo! Bien sûr, de nombreux jeux étaient également présentés sur ce salon, et pas des daubes puisque que l'on pouvait y découvrir des petites merveilles comme Dragon Ball Z 3 ou encore Demon's Blazons, la suite de Ghosts'n Goblins et de Ghouls'n Ghosts. J'ai hâte de découvrir le nouvel épisode de cette série d'enfer, même si ce n'est plus le chevalier Arthur qui est le héros de ce jeu, mais Firebrand, que vous connaissez par la série Gargoyle's Quest. Ce jeu-là, il me le faut vite, sinon je sens que je vais craquer... S'il vous plaît, Mr Capcom! Ce mois-ci, Consoles+ vous offre deux cadeaux: les plans de Wolfenstein 3D (ce jeu éclatant n'est disponible que sur SNIN pour l'instant, mais si vous possédez une MD, conservez précieusement ces plans car Wolfenstein arrivera sur votre console avant la fin de l'année) et, surtout, le pin's de Dragon Ball, un collector qui fera le bonheur de tous ceux qui, comme nous, sont des inconditionnels de ce super-héros. Éclatez-vous bien cet été, on se retrouve à la rentrée avec un numéro plein de surprises dans lequel vous découvrirez toutes les nouveautés présentées au salon de Chicago.

Alain Huyghues-Lacour

LA HOT-LINE DE CONSOLES +

Ca swingue!

ATTENTION, LA HOT-LINE DE CONSOLES+ SERA FERMÉE DURANT TOUT LE MOIS DE JUILLET 1994, RÉOUVERTURE PRÉVUE LE MERCREDI 3 AOUT 1994 À 13 H 30.

En août, tous les mercredis de 13 h 30 à 17 h 30 et les vendredis de 17 heures à 19 h 30, ET SEULEMENT À CES HORAIRES-LÀ! Vous pouvez appeler au (16-1) 46 62 28 02. Switch est là, pour vous aider si vous êtes coincé dans un jeu...

1178(O)M18)IN(O)S(C(O))PE

LE TEST DE L'ETE: LES TESTEURS DE CONSOLES+

Ce mois-ci, Bomboy vous propose un test complet des testeurs de Consoles+. Ce petit homme, après avoir répondu à votre courrier, à décidé de s'attaquer à la moëlle épinière de votre journal favori. Cette fois-ci, pas de coups de hache dans les chevilles, pas de trolls dans les caleçons, pas de coups de pied dans les roustons, c'est avec des mots d'une force suggestive inouïe que le nain de la rédaction passe à l'attaque. Chaud devant, chaud!

A.H.L., LE VAN GOGH DE LA REDAC'

PRESENTATION: 25%

Non mais, vous avez vu comment il se fringue, le mec? S'il n'est pas sponsorisé par la Warner Bros, je veux bien me faire moine ou curé!

ANIMATION: 12

Anti-sportif comme pas deux, une chose est sûre: il ne passe pas ses soirées devant la World Cup USA 94! Il ne marche pas, il se traîne, le gars!

BRUITAGES: 07%

Même s'il ne porte pas de barbe et qu'il est toujours rasé de très près, il bafouille de

temps à autre quelques "BRONFFS" qu'il est seul à comprendre.

DUREE DE VIE: 09%

Si les prochains bouclages restent aussi difficiles que celui du mois de juillet/août, A.H.L. ne va pas tarder à perdre sa deuxième oreille! INTERET: 529

Allez, il est quand même sympa, notre petit A.H.L. En plus, c'est le dernier survivant du genre. Ce serait dommage qu'on le perde, non?

SPY, MONSIEUR DEUX-TAILLES-AU-DESSUS!

PRESENTATION: 13%

Si Spy porte le doux nom de M. Deux-Tailles-au-dessus, c'est que l'on peut en mettre douze comme lui dans ses jeans! Il est à l'aise, au moins!

ANIMATION: 27%

Parfois vif comme l'hirondelle au mois de mai, parfois mou comme le bout d'un eunuque, un jeune homme vraiment hors norme!

BRUITAGES: 029

Avec son anglais à la mords-moi l'nœud, je me demande encore pourquoi c'est lui qui part au C.E.S. de Chicago...

My tailor is not rich! DUREE DE VIE: 0,059

Spy ne mange pas, il grignote! Cet "homme" à la corpulence de curedents Suisse ne vit pas, il survit! Envoyez vos dons à la rédaction. Merci.

INTERET: 51%

Sapé comme une cloche, chaussé comme un moine tibétain, amateur de bonne bibine (type Valstar), il n'est pas si mauvais, le bougre!



NIIICO, SPONSORISÉ PAR GINETTE

PRESENTATION: 429

Toujours habillé de noir, Niiico ne perd pas de temps à s'habiller le matin et à faire tourner ses machines à laver: tout dans le même sac, hop!

ANIMATION: 98%

Capable du meilleur quand il est sur un terrain de handball, il vous fait un double appui suivi d'un kung-fu/roucoulette en un rien de temps!

BRUITAGES: 189

Le problème avec Niiico, c'est qu'il ne parle pas, il beugle, il mugit, il feule, il glapit! A saluer muni de boules Kiès.

DUREE DE VIE: 99,97

Sportif, gentil, calme, détendu, bien foutu, sensible, musicien, poète, intelligent, tendre, romantique, quel homme que ce Robert Smith!

Toujours prêt à vous signer un autographe dans la rue, à inviter les belles et charmantes lectrices de Consoles+ au café, je vous le recommande!

SAM... OVER CHAUFFE

PRESENTATION: 16%

Heu... je ne sais pas si je peux vous le dire, mais Sam porte les même lunettes que les baba cool des années 70. La honte...

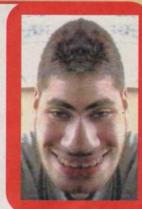
Le problème, avec le pépère Sam, c'est qu'il est toujours en mouvement! Hop que j'galope à la maquette, hop que j'te saute dessus! Saoulant!

Ses capacités sonores égalent presque celles de Niiico. Trois expressions composent

la totalité de son corpus linguistique: "J'hallucine total", "J'suis chauffé" et "J'veux dire, j'crois qu'c'est clair!".

Le troisième problème de Sam, c'est qu'il ne mange que des fraises. Il lui pousserait des feuilles sur la tête que ça ne m'étonnerait pas!

Si vous aimez les râleurs, les mecs ultra speed et le Coca au p'tit déj', à midi et le soir, alors vous pouvez envisager d'adopter un Sam. Bonne chance! On vous en met un de côté...





présente le jeu vidéo créé par Virgin

Le Livre de la Jungle



Prends le strict nécessaire et pars escorter Mowgli dans la jungle jusqu'à son village. Affronte Kaa, le serpent aux yeux globuleux, et Shere Khan, le tigre affamé, dans cette aventure palpitante adaptée du classique de Disney! Un jeu complètement "jungle"

Bientôt disponible sur:



DEJA DISPONIBLE SUR SEGA GAME GEAR & MASTER SYSTEM

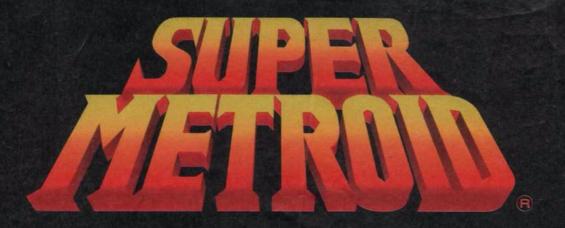


SUPER NESTM, NESTM & GAME BOYTM are trademarks of Nintendo Ltd.
MEGA DRIVETM, GAME GEARTM & MASTER SYSTEMTM are trademarks
of Sega Enterprises Ltd. The Jungle BookTM © Disney ® Virgin Interactive
Entertainment (Europe) Ltd. All rights Reserved. Virgin is a registered trademark of
Virgin Enterprises, Ltd. VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT Sarl.
233 Rue de la croix Nivert - 75015 PARIS - Tél: (161) 53 68 10 10



Trues, astuces, infos & cadeaux ENTREZ DANS L'ENFER DE L'ACTION ET GAGNEZ LE PARADIS DES CADEAUX R LE 36 53 94 95 (2,19 F par minuix







Vous n'êtes pas prêt de le revoir arrêté car les 24 mégas de "Super Métroid" en font le jeu d'aventure le plus puissant sur console. Sa

rapidité, ses graphismes et sa profondeur de jeu exceptionnels, ainsi que les adversaires que vous rencontrerez, en font également un des jeux les plus longs. (Jetez donc un œil au boss de deux niveaux en bas à gauche!) Lorsque vous serez perdu dans les ténèbres, votre seul et unique allié sera le guide "Super Metroid" offert pour tout achat de la cartouche du jeu. Vous

y trouverez tout ce qu'il faut savoir pour aider Samus Aran à accomplir sa mission.





SUPERIAL NIMENT SYSTEM

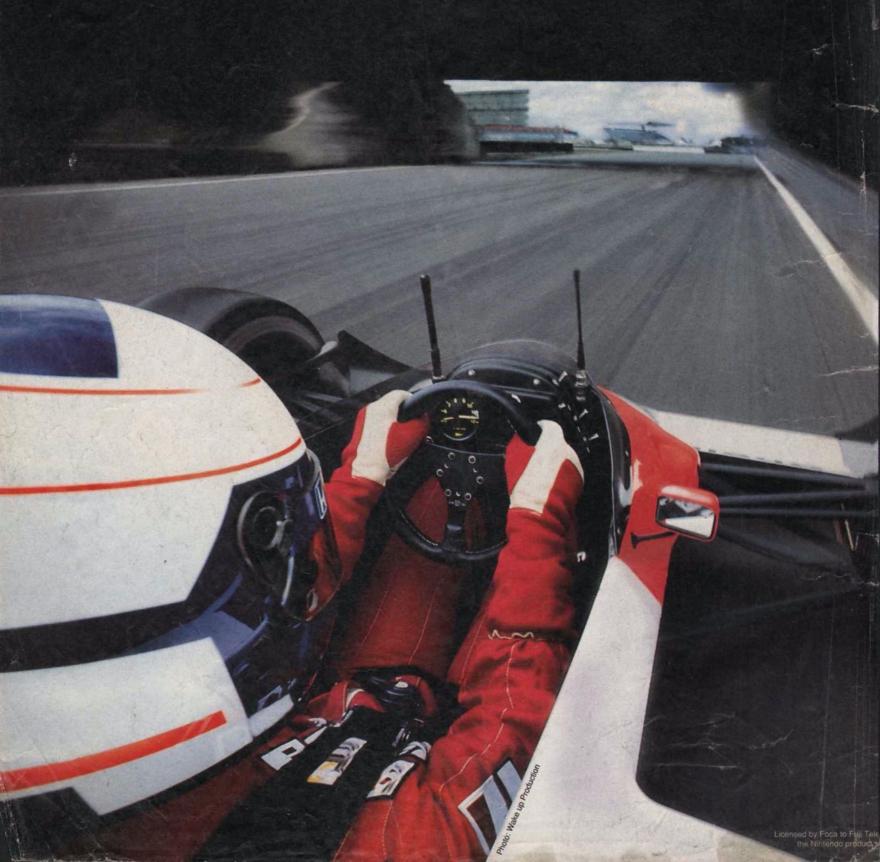
3615 NINTENDO



Samedi 9h30, circuit de Buenos Aires...
Tour d'essais pour les qualif.

Tous les réglages sont faits : gommes tendres, suspension souple, freins durs, aileron de vitesse, boite courte semi-automatique, stands briefés pour l'approvisionnement...

Bientôt le feu vert sur la grille...le trac, la gorge sèche et les mains moites ...sur le joypad



FIPOLE POSITION

F1 POLE POSITION 2, UN JEU OFFICIEL DE LA FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP!

SUPER NINTENDO







FOCA



...Le Top des Consoles Et Plein de Cartouches de Jeux



APPELLE VITE AU

36 68 68 77

nsion © 1993 Human Corporation Nintendo™, Super Nintendo™ entertainment system als and other mark designated as «TM» are trademarks of Nintendo.

Salon · Salon · Salon · Salon · Salon · Salon



L'OMOCHA SHOW EN CHIFFRES

- 154 sociétés japonaises présentes
- 72 sociétés étrangères
- 35 000 produits présentés
- 100 000 visiteurs attendus

TOKYO OMOCHA SHOVIS UN SALON TRES "HARD"

Du 2 au 5 juin se tenait, dans la (lointaine) banlieue de Tokyo, un salon particulièrement intéressant pour tous les amateurs de jeux vidéo, le Tokyo Omocha Show. "Omocha" signifie "jouet" en japonais. Cette exposition est destinée aux professionnels du jouet, de la poupée qui parle jusqu'au dernier robot de l'espace transformable en truc indéfinissable et inutile, en passant par l'ours en peluche! Mais, année après année, les jeux vidéo ont envahi les rayons des magasins de jouets nippons et les stands de l'Omocha Show.

> Certes, ils ne représentaient que vingt à trente pour cent de la surface du salon mais, insidieusement, ils gagnent du terrain!



Le Tokyo Omocha Show: le paradis des jeux (mais seulement pour les enfants sages! Dommage, Spy!).

Cette année, le salon était le champ de bataille des constructeurs des consoles de demain. Avec la commercialisation de la Saturn, de la FX et de la PS-X, dans moins de six mois au Japon, les allées du salon bruissaient de démos, de projets de jeux, de rumeurs de développement... Pas moins de sept nouveautés étaient présentées: la Saturn, la Super 32 X, la PS-X et, bien sûr, la FX, mais aussi la Neo Geo CD, la BA-X de Bandai et la 3DO de Sanyo!

Côté jeux, c'était le calme plat! Les jeux nouveaux et originaux se comptaient sur les doigts d'une seule main. Certes, Sega dévoilait deux ou trois productions, mais rien de réellement jouable! Enfin, c'était toujours mieux que Sony, qui n'hésitait pas à... ne rien montrer du tout! En effet, et l'on peut légitimement s'en étonner, Sony n'avait pas de stand (excepté un minuscule emplacement, perdu au milieu des Lego et des poupées,

qui n'offrait guère à la curiosité des chalands que la gamme "My first Sony"). Les sociétés qui développent des jeux pour la PS-X présentaient sur leur stand des maquettes en "plastoc" de la Playstation, avec quelques dépliants vantant leurs futures réalisations. Sony avait-il sciemment décidé de ne pas être présent sur le salon? Y a-t-il du retard dans les kits de développement pour les programmeurs de telle sorte que, à part quelques démos, le constructeur n'avait pas grand-chose à présenter au public? Toujours est-il que comparativement, la Saturn et la FX paraissaient beaucoup plus crédibles! Par ailleurs, même si ce salon était particulièrement intéressant cette année, Consoles+ ne s'en est pas contenté! Et pour vous donner les dernières nouvelles du front des futures consoles, A.H.L., à grands coups de pompe dans les fesses, m'a envoyé tirer les vers du nez de tous les constructeurs de machines 32 bits: des infos exclusives et des photos de jeux à faire mourir du diabète (et de jalousie) un cardiaque possesseur de consoles 8 ou 16 bits!



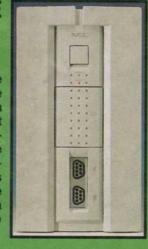
ace aux combats qui se préparent, NEC fourbit tranquillement, dans son coin, sa nouvelle arme: la FX. Certes, la bataille des 32 bits risque fort de tourner au duel entre les seuls Sega et Sony. NEC n'en ignore rien, et ne cherche pas à conquérir la totalité du marché japonais. Comme pour la PC Engine actuellement, la société semble vouloir se contenter d'une petite part du marché des jeux vidéo, laissant Sony et Sega se battre pour la première place en attendant que le troisième larron, Nintendo, entre en lice.

Paradoxalement, la situation de NEC ressemble fort à celle de Sony. Ces deux sociétés ont bâti leur puissance colossale sur les équipements électriques et électroniques, de la caméra au walk-man en passant par l'aspirateur. Si, demain, ces deux sociétés cessaient de commercialiser des consoles de jeu, cela ne nuirait pas à leur bonne santé puisque les jeux vidéo ne représentent qu'un tout petit pourcentage de leurs activités. En revanche, les jeux vidéo sont l'unique gagne-pain de Sega. NEC investit donc dans la nouvelle génération des consoles de jeu, mais sans se presser outre mesure, et sans mettre tous ses œufs dans le même panier!



LA FX: LA CONTRE-ATTAQUE DE **NEC SUR LE** FRONT DES CONSOLES

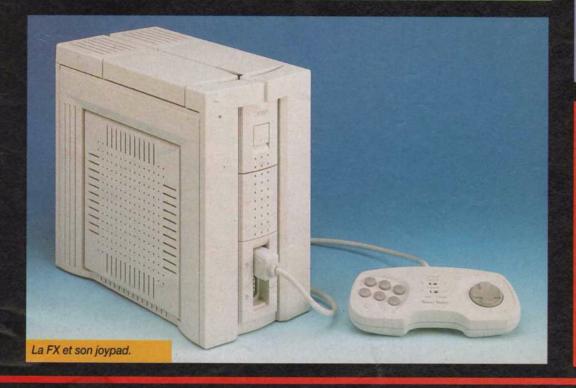
Appelée un moment projet Tetsujin ("homme de fer"), la console 32 bits de NEC a été dévoilée récemment. Elle a connu une genèse difficile. Le projet a été lancé voilà quatre ans, conformément à la tradition novatrice à laquelle s'attache le tandem NEC/Hudson (c'est en effet la PC Engine qui a été la première console à utiliser un processeur 16 bits, puis la première machine à disposer d'un lecteur de CD-Rom). Hudson a ainsi mis au point une série de puces spécialisées mais, au fur et à mesure que le projet avançait, les progrès des concurrents Sega et Sony rendaient une partie de cette technologie obsolète: exit donc le projet Tetsujin! NEC Home Electronic décida alors de modifier ses plans pour éviter de commercialiser une console qui serait déjà dépassée dès sa sortie.



Pour sa 32 bits. NEC a adopté un boîtier "Tower". comme sur certains ordinateur. On y retrouve l'interrupteur marche/arrêt, et deux ports joypad.

DEVELOPPERONT, DÉVELOPPERONT PAS?

Le plus gros problème auquel la FX va devoir faire face concerne le faible soutien des éditeurs: ceux-ci, dans leur grande majorité, soit ignorent la FX, soit attendent prudemment de voir comment vont évoluer les ventes avant de prendre la décision de développer des jeux pour cette console. Tandis que la Saturn et la PS-X disposent du soutien d'éditeurs comme Capcom, Konami, Taito, et posséderont des adaptations de méga-hits d'arcade tels Ridge Racer, Daytona USA, Cyberled...



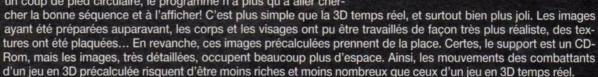
Salon · Salon · Salon · Salon · Salon · Salo

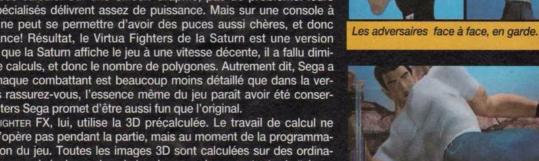
3D TEMPS RÉEL VS 3D PRÉCALCULÉE

NEC a pris le parti de produire une console de jeu sans circuits spécialisés pour gérer la 3D en temps réel. Il s'agit là de la principale différence entre la FX et les autres consoles 32 bits. Prenons un exemple simple: les jeux de combat Fighter FX sur FX et Virtua Fighters sur Saturn.

VIRTUA FIGHTERS est en 3D temps réel. Dès que le joueur veut effectuer telle ou telle attaque, le polygoniseur calcule l'affichage des combattants. Il passe son temps à calculer les nouveaux angles de vue, les positions des personnages... Comme tous les mouvements sont calculés puis affichés, ils occupent peu de place en mémoire. Les programmeurs n'ont qu'à "apprendre" au jeu comment effectuer telle technique, en lui fournissant les coordonnées spatiales des différents polygones composant le corps du combattant. Par exemple, pour un coup de pied circulaire, il faudra monter le genou à telle hauteur, faire pivoter le bassin selon tel angle et tendre la jambe jusqu'à tel endroit. Le problème de cette méthode tient à l'importance de ses calculs. Sur une Silicon Graphic, pas de problème: leurs coprocesseurs spécialisés délivrent assez de puissance. Mais sur une console à 2 500 francs, on ne peut se permettre d'avoir des puces aussi chères, et donc autant de puissance! Résultat, le Virtua Fighters de la Saturn est une version "expurgée"! Pour que la Saturn affiche le jeu à une vitesse décente, il a fallu diminuer le nombre de calculs, et donc le nombre de polygones. Autrement dit, Sega a simplifié le jeu: chaque combattant est beaucoup moins détaillé que dans la version arcade. Mais rassurez-vous, l'essence même du jeu paraît avoir été conservée, et Virtua Fighters Sega promet d'être aussi fun que l'original.

FIGHTER FX, lui, utilise la 3D précalculée. Le travail de calcul ne s'opère pas pendant la partie, mais au moment de la programmation du jeu. Toutes les images 3D sont calculées sur des ordinateurs, puis incluses dans le jeu. La console se contente de "régurgiter" telles quelles les images calculées auparavant. Résultat, M. NEC a fait l'économie d'un chip polygoniseur. Pour Fighter FX, les programmeurs ont créé une série d'attaques, puis fait calculer les images des combattants par des stations de travail et, enfin, les ont enregistrées dans le jeu. Lorsqu'un joueur veut déclencher un coup de pied circulaire, le programme n'a plus qu'à aller cher-





Pour réaliser ce coup de pied, les programmeurs ont calculé puis fait dessiner par un ordinateur toutes les étapes intermédiaires.

L'utilisation de la 3D précalculée permet un

des vêtements, des visages et des corps...

luxe de détails: le rendu des rochers, des plis



Virtua Fighters sur Saturn est moins détaillé, mais offre plus de techniques de combat, de décors.

NEC HOME ELECTRONIC: L'INTERVIEW

Voulant en savoir plus sur la FX, j'ai rendu visite à Monsieur Iguchi, qui s'est occupé du projet FX chez Nec Home Electronic.



M. Iguchi, de NEC HE.

C+: Combien de personnes travaillent sur la FX?

NEC HE: Cinquante à soixante personnes sont engagées dans le projet, une partie étant constituée par les ingénieurs et les programmeurs, l'autre par des personnes des départements marketing, publicité...

C+: Quand avez-vous débuté le projet FX? NEC HE: Il y a quatre ans.

C+: Et quand est-ce qu'elle sera commercialisée?

NEC HE: Au Japon, nous la mettrons en vente fin novembre. Nous ne savons pas encore ce qu'il en sera pour le marché américain. Aux USA, les consoles chères sont difficiles à commercialiser.

C+: Quel sera le prix de la FX au Japon? NEC HE: Elle coutera moins de 50 000 yen [2 800 francs environ]. Le prix comprendra la machine et un joypad. C+: Et le prix d'un jeu?

NEC HE: Nous ne savons pas quels prix fixeront les autres éditeurs pour leurs jeux FX. NEC HE pense vendre ses jeux au même prix que les jeux CD-Rom pour la PC Engine [entre 260 et 560 francs environ].

C+: Quel a été le rôle d'Hudson?

NEC HE: Nous avons coopéré avec Hudson pour la mise au point de certains éléments. Mais la machine sera commercialisée en tant que produit NEC.

C+: Quel est le rapport entre le projet Tetsujin"p et le projet FX?

NEC HE: Il s'agit de la même machine. Tetsujin était le nom du projet précédent. Le projet FX contient un microprocesseur différent.

C+: Qui sont les éditeurs qui travaillent sur la FX?
NEC HE: NEC HE et NEC Avenue, mais aussi Hudson et Hunex.

C+: Combien de titres sont prévus?

NEC HE: Il y a actuellement quinze titres en cours de développement. Je ne peux pas vous péciser le nom des titres et celui des éditeurs, car ce n'est pas encore officiel. Presque tous sont des jeux.

C+: Combien de logiciels seront disponibles à la sortie de la FX?

LA SPÉCIALITÉ DE LA FX:

A travers trois exemples de jeux différents, la FX nous dévoile ses capacités de manipulation de l'image. Les formats sous lesquels peuvent exister une image sont aussi divers que variés. NEC a choisi de montrer, à travers trois types de jeu de combat, ce dont sa console était capable dans trois domaines: images digitalisées, images 3D précalculées et, enfin, dessin animé.



DESSIN ANIMÉ

Ce jeu de baston est un véritable "animé". On se croirait devant sa télé, sauf que l'on contrôle les actions d'un héros. Enfin, on contrôle plus ou moins bien: à en juger par la position de votre héros, l'adversaire ne se laisse pas faire!



IMAGES 3D PRÉCALCULÉES

L'affrontement de ces deux combattants donne une bonne idée des capacités de la FX. C'est beau, c'est rapide, ça donne envie d'investir dans une FX!

NEC HE: Quatre ou cinq titres seront prêts. Il s'agira de jeux d'aventures, de rôles ou de combat.

C+: Quel est le processeur de la FX?

NEC HE: C'est un microprocesseur 32 bits RISC fabriqué par NEC, le V810, cadencé à 21,5 MHz. Pris isolément, il n'a pas une puissance extraordinaire, mais en conjonction avec les autres coprocesseurs graphiques, les capacités de la FX seront excellentes.

C+: Avec l'arrivée de la FX, qu'est-ce que la PC Engine va devenir?

NEC HE: Ce mois-ci, un nouveau modèle de PC Engine, la Duo-RX, va être commercialisé. Mais nous allons continuer à vendre la PC Engine, à moindre coût (29 800 yen, soit 1 600 francs environ). Les CD-Rom de la PCE et ceux de la FX seront incompatibles.

C+: Quel est, d'après vous, votre plus dangereux concurrent?
NEC HE: Nous pensons qu'il s'agit de Nintendo, avec son projet
Realité, car personne ne sait exactement ce dont il s'agit! Mais le
marché de NEC n'est pas uniquement axé sur le jeu. Il s'agit du marché multimédia dans son ensemble. Nous voulons créer un lien entre
tous nos produits. Par exemple, la FX pourra se brancher sur une
ligne téléphonique et recevoir, avec le logiciel adéquat, des fax!



IMAGES DIGITALISÉES

Après avoir filmé de vrais acteurs/combattants, on a digitalisé puis stocké sur le CD-Rom toutes les images. Selon les commandes, le programme va chercher telle technique sur le CD et "rejoue" la séquence. L'utilisation d'images digitalisées est la technique qui reproduit le mieux un combat réel. Malheureusement, c'est aussi le système le plus gourmand en mémoire! Et, généralement, les fichiers d'images les plus gros sont aussi ceux qui se chargent le plus lentement! A suivre...

SE JAPON EN DIRECT

SUPER GÉNIAL!

JOUE VITE AVEC MOI

AU 36 68 98 01, TU POURRAS

GAGNER CETTE MEGA CD2

ET PLEIN D'AUTRES CONSOLES

DE JEUX.

...ET AUSSI DES TAS

DE CARTOUCHES

DE TES JEUX FAVORIS.

UNE CHANCE DE PLUS SI TU TAPES LE CODE CLÉ > 277

SCESI - Pour les appels en 36.68 la taxation est de 2,19 F/Min

Salon · Salon · Salon · Salon · Salon · Salo

LES PREMIERS CD-ROM DE LA FX

FX FIGHTER

Ce jeu a recours à la 3D précalculée. Bien que la FX ne possède pas de polygoniseur, il s'agit d'un jeu de combat dans lequel les personnages ont été réalisés en 3D à l'aide de polygones. Le plaquage de texture et l'animation, préparés à l'avance, sont de qualité.



L'un des combattants est en train de former une boule d'énergie pure qu'il va projeter sur son adversaire.

UN JEU D'AVENTURES/JEU DE ROLES

Celui-ci se passe dans un vaisseau spatial. II utilise abondamment les plaquages de texture sur les parois des murs, les machines et les objets du vaisseau. Les sprites des personnages sont en bit-map. Au fur et à mesure qu'ils se déplacent dans une pièce, leur taille se modifie avec la perspective.



Les décors rendus par l'Image Processor.



débuts.



Une des trois héroïnes du ieu.



Les héroïnes de ce jeu de rôles/aventures.

BATTLE HEAT

Ce jeu de combat est une sorte de dessin animé interactif. Comme dans un film, l'angle de vue change, de sorte que vous pouvez lancer votre attaque et constater immédiatement l'effet qu'elle va avoir à travers les yeux de votre adversaire, comme si la caméra s'était déplacée derrière lui.



Comme dans un dessin animé japonais destiné à la télé, vous allez pouvoir bénéficier des zooms, des gros plans et des ralentis.

STREET FIGHT

Basé sur des séquences vidéo, cet autre jeu de baston utilise des acteurs experts en arts martiaux. Ceux-ci ont été filmés en train de se battre avec une caméra 8 mm vidéo. Les images digitalisées sont ensuite restituées au fur et à mesure des commandes du



Un des deux adversaires s'apprête à donner un coup de pied. La personne qui effectue l'attaque est floue, à cause de la vitesse. Son comparse, surpris par la soudaineté de l'agression, n'a pas encore eu le temps de réagir.



Et paf! dans le genou!

LA DUO-RX: ET HOP! **UNE NOUVELLE PC** ENGINE

Les PC Engine se suivent et se ressemblent! La plupart du temps, les "nouveaux modèles sont identiques aux versions précédentes: ils bénéficient simplement d'une nouvelle apparence. Le constructeur, qui a amorti sa PC Engine depuis des années, peut se permetre de baisser peu à peu les prix.

Bref, rien de neuf avec la Duo-RX, à part le La Duo-RX. prix, qui chute toujours un peu plus. La

console est vendu avec un joypad. Celui-ci comprend six boutons (SF II oblige!). Elle est disponible au Japon depuis le 24 juin.



Un jeu qui vous coupe le souffle!

BA-X: UNE CONSOLE SIGNÉE BANDAI

UN NOUVEAU CHALLENGER!

La BA-X, une console de plus? Bandai vise, avec sa machine, un marché particulier, un peu différent de celui des possesseurs de SFC, de PC Engine et de MD. Elle est conçue comme un jouet, et ses couleurs (pastel vert et mauve) comme ses boutons de grande taille lui confèrent un aspect enfantin... Un peu à l'instar de la 3DO et de la Playstation, les boutons du joypad correspondent aux commandes "magnétoscope" (avant et arrière, Play et Stop). D'ailleurs, le terme de joypad est incorrect, puisque le contrôleur ne possède pas de système en forme de croix, mais quatre boutons distincts. Autrement dit, le contrôleur n'est pas conçu pour les jeux d'action rapide, et il ne permet pas d'aller en diagonale. En séparant les quatre boutons, les ingénieurs obligent l'utilisateur à sélectionner une commande de façon réfléchie. Ce qui correspond d'ailleurs aux jeux de la BA-X, lesquels fonctionnent souvent sur le principe du "choix multiple". Son prix, 28 000 yen (soit environ 1 680 francs), la positionne davantage dans le rayon jouets (de luxe) que dans celui des consoles multimédias: Saturn, PS-X, FX et 3DO se partagent le marché avec des prix tournant autour de 50 000 yen.

Pour avoir l'apparence d'un jouet, la BA-X n'en recèle pas moins une série d'innovations intéressantes. Ainsi, le contrôleur peut venir se loger dans une petite cavité, sur le devant de la console, mais il est également possible de le détacher, pour jouer à distance de la console. Il n'est pas relié par un classique câble mais par une liaison infrarouge. C'est la première fois qu'une console grand public est offerte en version de base avec un contrôleur à infrarouges! Autre innovation, les ingénieurs ont réussi à résoudre le problème du temps d'accès du lecteur CD, et ce grâce à la présence d'un chip spécialisé LSI qui optimise les chargements du CD-Rom, sans qu'ait été utilisé un microprocesseur très puissant (et donc cher!) – celui de la BA-X est un 8 bits ¬ ni un lecteur de CD-Rom dernier cri. J'ai chronométré le temps de chargement du jeu Dragon Ball Z: moins de dix secondes! On est loin des temps de chargement du Mega CD, bien que le CD-Rom formaté de la BA-X offre à peu près la même contenance (540 Mo).

Bandai compte donc commercialiser sa console auprès d'un public assez jeune. Cette société sait très bien qu'elle n'a aucune chance de concurrencer le bas de gamme des consoles de jeux vidéo, c'est-à-dire les consoles 16 bits, comme la SFC, qui domine complètement le marché nippon. Elle ne compte pas non plus s'attaquer au créneau des consoles 32 bits nouvelle génération, comme la Saturn, la FX ou la PS-X. Non, Bandai espère se tailler une part de marché en jouant sur un seul élément: la facilité avec laquelle la BA-X gère l'image animée!!

DRAGON BALL Z SUR BA-X: UNE SÉQUENCE D'ATTAQUE!

La version BA-X de Dragon Ball Z est un véritable dessin animé, qui a su préserver le punch de la série. Voyez vous-même...









Dans cette séquence, San Goku envoie un petit cadeau à ses adversaires! On se croirait en train de regarder la série à la télé!

a société Bandai est célèbre pour deux raisons. Tout d'abord, elle a été pendant longtemps le distributeur officiel des produits Nintendo en Europe. Grâce à la puissance de sa "Sogo Shosha" (maison de commerce, qui s'occupe des activités d'import-export de grands groupes japonais), elle s'est montrée très active dans la distribution des consoles et des cartouches de jeu Nintendo. Par la suite, le marché européen ayant décollé, Nintendo a repris les choses en main directement. Bandai est un constructeur de jouets en général. Les trois quarts de son catalogue sont consacrés à des robots qui se transforment, des figurines à l'effigie de Sailor Moon ou des Godzilla radiocommandés! Mais, progressivement, Bandai a accru son activité dans le domaine des jeux vidéo. Le dernier pas significatif dans cette direction a été l'annonce de la commercialisation d'une console de jeu CD, la BA-X! La société japonaise rejoint ainsi le club très fermé des constructeurs de consoles.

BANDAI

LES JEUX DE LA BA-X

Bandai fait le pari que les jeunes Japonais se porteront acquéreurs de deux consoles. La première, commercialisée par Sega, NEC ou Nintendo, servirait essentiellement pour les jeux d'action. La seconde (la BA-X, bien sûr) serait utilisée pour des jeux interactifs, conçus comme des dessins animés. Grâce à sa fantastique capacité de stockage, le CD-Rom peut en effet contenir un dessin animé. Le joueur voit défiler les images et doit, de temps à autre, choisir une action (correspondant à une touche du contrôleur): un concept assez proche de celui de certains jeux sur Mega CD, comme Dragon's Lair, ou sur Laser Active, comme Triad Stone. Mais ces derniers sont moins intéressants que, par exemple, Dragon Ball Z sur BA-X, où le joueur, selon les attaques, peut choisir entre un coup de pied, un coup de poing ou une esquive (et pas seulement les directions). La gestion du système est excellente: les animations se jouent

quasiment en temps réel, l'écran affiche 16,7 millions de couleurs plein écran... Bref, on ne voit pas de différence entre DBZ à la télé, et DBZ interactif sur BA-X. Ces prouesses technologiques, compte tenu du prix de la machine, ne doivent pas faire oublier que Bandai risque de se retrouver seule (avec les autres sociétés du groupe, comme Banpresto) à produire des jeux pour la BA-X. Pour le moment, c'est en effet ce qui se passe! A part DBZ, un Quizz, une encyclopédie et un système qui vient se brancher sur la BA-X pour la transformer en karaoké, pas de quoi fouetter un chat!



Au cours du jeu, de temps à autre, l'écran se fige, et apparaît un choix multiple.



La BA-X: une console ingénieuse

LE JAPON EN DIRECT

Salon · Salon · Salon · Salon · Salon · Salo

SATURN: LA PLAN

e stand Sega à l'Omocha Show aurait pu s'appeler le stand Saturn. Certes, dans un coin, quelques Megadrive égarées tentaient de résister à l'assaut des 32 bits. Mais sans convaincre grand monde! Au Japon, c'est clair: la Megadrive est morte, vive la Saturn! Malgré une Saturn qui ne semble pas tout à fait terminée, malgré des démos peu souvent jouables et la plupart du temps sous forme de vidéos, Sega semblait avoir réussi son pari. Celui de l'introduction auprès du public. Si l'on en croit l'enthousiasme des visiteurs et le nombre de jeux en cours de développement, la Saturn est une réussite médiatique. Il ne reste plus qu'à espérer que Sega France ne nous fera pas trop lambiner avant que, nous aussi, nous puissions jouer avec la bête!

LA SUPER 32 X

La Super 32 X était également présentée lors du salon. Bien enfoncée dans le port cartouche de la Megadrive, elle a fière allure! On ne peut pas en dire autant du nom ridicule, genre lessive des années soixante-dix ou fusée de l'espace des romans de science-fiction, dont Sega a affublé cet "add-on"!

Grâce à elle, les possesseurs de Megadrive vont
redonner une nouvelle jeunesse à leur
m a c h i n e ,
dopant ses
capacités graphiques (palette
de 32 000 couleurs) et sonores.
Sega espère
qu'elle devrait
permettre aux

Américains et aux Européens, privés de Satum pendant un an, de tenir le coup sans sombrer dans le désespoir, se laisser bercer par les chants des sirènes de la concurrence ou des magasins d'importation parallèle. Son prix plancher (14 800 yen au japon, soit environ 835 francs) et sa compatibilité avec le Mega-CD devrait assurer son succès com-



Parmi les jeux annoncés sur 32 X, Megalopolis est l'un des plus attendus. Réalisé à l'origine pour la machine d'arcade AS-1 de Sega, il utilise Michael Jackson pour assurer la présentation et les commentaires du jeu. Mais depuis que le saltimbanque américain a connu quelques problèmes avec la justice de son pays, Sega a jugé bon de ne pas sortir le jeu. La 32 X bénéficiera peut-être d'une version modifiée, si le cas Jackson n'est pas réglé d'ici là.



Aux commandes d'un patrouilleur de police, vous poursuivez l'ennemi public numéro 1 dansMegalopolis, à des allures vertigineuses!



La S 32 X vient s'insérer dans le port cartouche de la Megadrive.

mercial. Mais elle ne sera pas compatible avec la Saturn, bien qu'utilisant les deux mêmes microprocesseurs RISC 32 bits d'Hitachi.



La réalisation de Megalopolis, en images de synthèse précalculées, est fabuleuse! Cette image est issue d'une des premières versions. Le décor de fond n'a même pas encore été installé. © 1994 SEGA

n · Salon · Salon · Salon · S

ETE MAGIQUE

LE PAD DE LA SATURN

En même temps que le design définitif de la Saturn, Sega présentait l'apparence du joypad de sa future console 32 bits. Pas de gros changement par rapport à celui de la MD, car il garde son côté "gros croissant de lune".



Un joypad tout beau, tout nouveau!

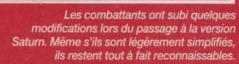
Il conserve aussi les six boutons apparus avec SF II. Par contre, l'idée de Nintendo de placer des boutons sur le devant, reprise par Sony pour le contrôleur de la Playstation, a convaincu Sega qui en dote aussi le sien.

VIRTUA SATURN

Sur le stand Sega, l'événement était bien sûr la démo de Virtua Fighters, cuvée Saturn. Bien qu'il ne s'agisse que d'une version de développement, cela rassurait sur l'état d'avancement du projet Saturn. La version qui était dévoilée ne permettait que de donner deux coups de poing et deux coups de pied différents, de reculer ou d'avancer. Les autres attaques n'étaient pas encore implémentées et la gestion des collisions entre les deux combattants ne fonctionnaient pas encore. Le bilan de cette démo était très positif. Certes, comme Consoles+ vous l'a annoncé il y a quelques mois, les programmeurs de la version Saturn ont dû réduire le nombre de polygones par rapport à la version arcade. On perd des détails, mais le résultat est encore excellent et décoiffant par rapport à ce qu'on est habitué à obtenir sur consoles!











Wolf et Pai s'entraînent sur l'aire de combat. © 1994 SEGA



RACHAT DE VOS JEUX EN

MAGASIN TEL: 36.70.23.25

ALYZEES, 82 BD DU PORT ROYAL 75005 34 43.29.04.50

VILLE:

Salon · Salon · Salon · Salon · Salon

SHINOBI EX: C'est trop beau: ça vous tente et ça vous frustre de ne pas l'avoir dès maintenant! Un jeu d'arcade aussi bon, digne successeur de la série des Shinobi sur Megadrive, avec des décors de cette qualité, je craque! Et dire qu'il va falloir que j'attende encore quelques mois, avant de me ruer chez Sega.



PEBBLE BEACH NO HATÔ: Basé sur le célèbre parcours de golf américain, cette simulation va enchanter les amateurs! Les digitalisations des mouvements des joueurs sont superbes. © 1994 SEGA © 1994 T&E SOFT

18 1st stroke 506 yards

SHINOBI EX: Eh oui! C'est vous. ce fier ninja! Le ninja, assassin de l'ombre, est sapé comme une jeune mariée, avec du blanc et du rouge, les deux couleurs les plus repérables! Je propose pour la prochaine version un gyrophare!



RAMPO: Avec ce titre, et quelques autres comme Blue Seed et Shinsetsu Yumemikan, la Saturn paraît bien dotée en jeux flirtant avec le thème de l'angoisse et du fantastique! Rampo est le nom d'une superproduction du cinéma nippon sortie sur les écrans à la fin du mois de juin, et réunissant une brochette de stars.

CLOCKWORK KNIGHT: Le premier jeu réellement fini et jouable était Clockwork Knight. L'action se situe dans la chambre d'un enfant. A minuit, les jouets prennent vie, parlant et se déplaçant comme des humains. © SEGA

GUIL RACER: Cette course de voitures est un peu la suite du jeu d'arcade sorti en 1991, Rad Mobile. Les graphismes ont été entièrement retravaillés en 3D! En mode 2 joueurs, l'écran est partagé en deux. © 1994 SEGA

SEGA





CHINESE DETECTIVE: Tout l'envi-

ronnement graphique de cette

de travail, en 3D précalculée,

aventure a été réalisé sur station

comme ce salon. Jamais Imagina

© 1994 MICRONET © 1994 SEGA

n'a été aussi près des consoles!

BLUE SEED: Ce jeu RPG est la

suite des aventures d'un manga

sur console et en animé, il

célèbre au Japon, 3x3 Eye. Adapté

bénéficie désormais d'une version

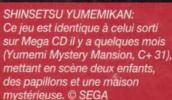
32 bits. © SUTACHAILUDO VIDEO

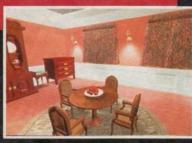
Game & Computer Program ©

GREATEST 9: Cette simulation de



base-ball bénéficie d'une réalisation sans faille. Mais ca reste du base-ball. C'est-à-dire une version simplifiée du cricket! Qui lui-même ressemble fort au bilboquet. Y aura-t-il des amateurs?





DEADLUS: Entièrement réalisé en

images 3D de synthèse précalcu-

lées, Deadlus est un shoot-them-up

science-fiction. Ce jeu fait partie de

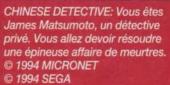
ceux qui donnent une envie irrésis-

tible d'acquérir une Saturn! © 1994

MICRONET © 1994 SEGA

RAMPO: Rampo est un jeu d'aventures où toutes les images ont été conçues sur ordinateur. Grâce à une machine à voyager dans le temps, vous allez résoudre une énigme, pourchasser un vampire et converser avec des fantômes!



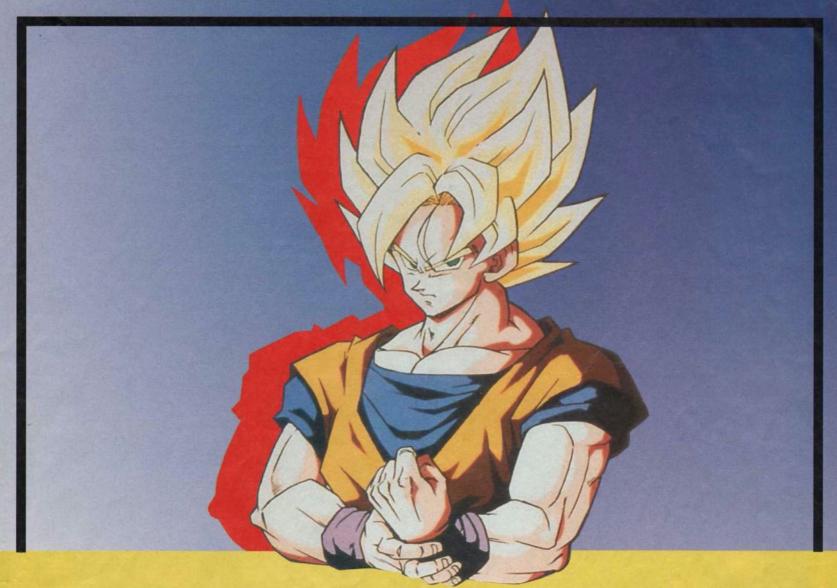












DRAGON BALL Z SI TU LA VEUX (la baston) TU LE PRENDS! (le jeu)

Vous allez enfin pouvoir retrouver Dragon Ball Z dans l'Appel du Destin sur Megadrive ou dans la Légende de Saien sur Super Nintendo





La dernière version de Dragon Ball Z offre plein de nouveaux personnages, plus de réalisme, de nouveaux coups et des pouvoirs hallucinants, Kamehameha. Si tu le prends (le jeu), tu l'auras (le manga).



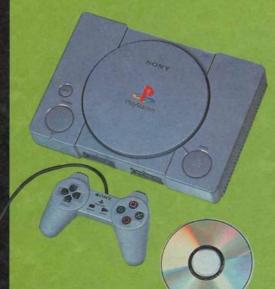
Salon · Salon · Salon · Salon · Salon · Salon

lors que les consoles 32 bits de Sega et de Sony ne sont pas encore disponibles, la concurrence entre les deux sociétés s'annonce sauvage! Sega et Sony, ces derniers mois, passaient leur temps à batailler à coups de communiqué de presse. Chacun voulait annoncer un nombre d'éditeurs licenciés travaillant sur sa nouvelle console plus important que celui du concurrent! Ainsi, de mois en mois, les chiffres augmentent. Dernier résultat des courses: 164 développeurs licenciés pour la PS-X (10 mai) et 178 pour la Saturn (2 juin). La rivalité Sega/Nintendo va-t-elle se muer en affrontement Sega/Sony? C'est fort probable! Ces deux sociétés ont un an pour faire leurs preuves, et gagner le plus de parts de marché. Le "vainqueur" de cette compétition aura la rude tâche, à partir de 1995, d'affronter la console 64 bits de Nintendo.

Pour en revenir au salon lui-même, Sony n'avait pas de stand. A part quelques démos, des maquettes en plastique de la Playstation trônaient sur les stands des éditeurs développant des jeux pour cette console. C'est tout! Des rumeurs circulaient, faisant état de retards importants pour la PS-X et son kit de développement.



Ce superbe tyrannosaure est aussi impressionnant que les dinosaures de Jurassic Park.



LA PLAYSTATION

La Playstation, appelée plus communément PS-X, comprend trois boutons: le premier sert à la mettre sous tension, le second permet de la redémarrer (Reset), et le dernier ouvre le couvercle du lecteur de CD-Rom. Sur chacun, on retrouve les symboles habituels des produits électroniques, tels les magnétoscopes. La PS-X se veut grand public! Le joypad a une forme de chasseur de l'espace. En plus des commandes Start et Select, il comprend quatre boutons, chacun correspondant à un symbole et à une couleur. Sur l'avant du contrô-

leur, on a placé quatre boutons, par groupe de deux. Ce n'est plus un joypad, c'est un clavier avec dix boutons! Juste au-dessus de l'emplacement du joypad se trouve un mini-connecteur pour les Back-up Cards. Pour la première fois, en mode 2 joueurs, il est possible de sauvegarder le jeu, joueur par joueur. En effet, la PS-X dispose de deux emplacements pour la Back-up Card, un audessus de chacun des deux connecteurs pour joypad.



Ces deux boxeurs mettent en relief les animations 3D de la PS-X avec des plaquages de texture.

DIS-MOI TOUT, SONY

Un peu déçu par le peu d'informations livrées au public durant l'Omocha Show, je suis allé rendre visite à Sony Computer Entertainment (SCE). Cette nouvelle filiale de Sony est chargée de la commercialisation de la Playstation, et réalise des jeux pour cette console en tant qu'éditeur.

Sony compte donc mettre la PS-X sur le marché au Japon dès la fin de l'année, si possible, avant les fêtes de Noël. La commercialisation en Europe et aux USA, elle, est prévue pour Noël 1995! Soit, environ, au même moment que la Saturn! Au moment de sa mise sur le marché, 27 titres seront disponibles. SCE compte commercialiser ses jeux à un prix raisonnable, entre 5 000 et 7 000 yen (entre 280 et 395 francs). D'après une source, les CD-Rom de la PS-X seront compatibles entre eux, partout dans le monde. Mais, selon une autre, ce serait le contraire! SCE compte vendre sa machine environ 50 000 yen (environ 2 800 francs). Reste à déterminer ce qui l'accompagnera: un ou deux jeux, une cartouche Backup qui permet de sauvegarder les scores? SCE pense arriver à vendre un million d'unités, les six premiers mois, au Japon.

La commercialisation de la PS-X s'effectuera d'abord par le réseau des magasins de jouets et de jeux vidéo. Mais, par la suite, profitant du réseau de distribution Sony, elle sera aussi distribuée dans les magasins d'électronique, entre les télés et les magnétoscopes Sony! Le lecteur de CD-Rom est un double vitesse et la Playstation, contrairement à la Saturn, ne disposera pas de port cartouche, mais uniquement de deux petits softs pour les Back-up Cards, dont le format serait probablement de 1 méga. Sony considère la Playstation comme une console de jeu, et non comme une machine multimédia (à la différence de la FX de NEC, ou la 3DO).

Enfin, Sony ne compte pas se lancer dans le marché du coin-up d'arcade.

LES AUTRES JEUX ANNONCÉS

·LES TITRES SUIVANTS DEVRAIENT ETRE DISPO-NIBLES LORS DU LANCEMENT DE LA PS-X: Starblade

Namco ASCII Shanoai Zoom Zero Divide Seibu Kaihatsu Raiden Series Technosoft Time War. (Tengen)

Art Ink

Titre non déterminé Race Divin Cosmic Race •TITRES DISPONIBLES FIN 94: A-IV 7th Guest II: The

Titre non déterminé

Titre non déterminé

Virgin 11th Hour Obu Titre non déterminé Sun Denshi Majong Sofel **Fantasia** Pansa Hamlet Cristal Dragon Pony Canyon **Metal Goddess PS-X Boxing** Map Japon Light Staff **Bull Forest Story**

Enfin, la plupart des gros titres, des adaptations de hits d'arcade, sont attendus pour la première moi tié de l'année 1995, à part Ultime Parodius, qui est prévu pour décembre 94.



ULTIME PARODIUS

Le shoot-them-up qui cartonne au Japon est assez bien avancé! Attention, jeu programmé par des Nippons cinglés: il rend fou (de joie)!



Le hit de l'année en mode 2 joueurs sera disponible sur la PS-X! Ça va blaster!

n · Salon · Salon · Salon · Salon · S

LES JEUX SONY

SCE prépare dans son coin une série de jeux pour sa Playstation. Dans un premier temps, ce ne sont pas moins de sept jeux qui verront le jour.



ORA-194

Ce shoot-them-up classique à scrolling horizontal devrait vous laisser pantois par la qualité de son environnement graphique et sonore. Après ORA-194, vous ne pourrez plus jamais retoucher à un shoot sur consoles 16 bits.

POPOROGUROISU

Les Japonais sont fous de RPG. Un bon titre peut faire vendre des consoles, et SCE espère bien que c'est un bon titre! ® SCE





GAMBARRE MORIGAWA KUN 2

"Bon courage, Morigawa 2" est une sorte de puzzle basé sur un programme d'intelligence artificielle. Tout l'univers de Morigawa Kun est en 3D. Vous devez déplacer le petit Morigawa pour qu'il actionne tel ou tel mécanisme, d'où une suite de conséquences logiques.

® SCE



PORIPORI CIRCUS GRAND PRIX

Incarnant une voiture de course représentée en 3D, vous allez affronter les véhicules concurrents dans une course délirante où tous les coups sont permis. ® SCE



RED PLASMA

Red Plasma, le troisième jeu annoncé sur PS-X, avec Metal Jacket et Zero Divide, est basé sur des combats de robots à la Gundam. Présenté comme un simulateur de combat de robots, il bénéficie d'effets spéciaux spectaculaires. ® SCE

Beaucoup des premiers jeux de SCE adoptent un style très nippon (robot à la Gundam, RPG sauce manga...). Dans le genre, V Son frappe très fort. Ce titre est en effet une simulation de Pachinko, un jeu japonais débile dans lequel le joueur se contente de regarder des billes tomber, en tripotant vaguement une manette pour doser la vitesse de leur chute! ® SCE





ARK THE LAD

Autre RPG de SCE, Ark est de facture assez classique. A la tête d'une équipe d'aventuriers, vous partez explorer une terre inconnue. Entre les découvertes multiples que vous allez faire, les amis et alliés que vous rencontrez et les myriades de combats auxquels vous allez joyeusement vous adonner, vous ne chômerez pas! Si le scénario n'a rien d'original, la réalisation est superbe.

® SCE

SUPER NINTENDO

385F Astro gogo 569F Bomber Man 2 480F Dragon Ball Z2 Fatal Fury Spécial Tél. Fifa Soccer 429F Fighter's History 539F Final Fantasy 6 625F Fx Trax 549F Goemon Fight 2 529F Pocky & Rocky 2 589F Ranma 1/2 4 490F Samouraï Spirit Tél. Super Street Fighter II Tél. **World Heroes II** 589F You You Hakusho 2 589F

PROMO Téléphonez!!!

NEO GEO

Art of fighting 2 1290F Karnov's Revenge 1450F Samouraï Shadown 1350F Super Side Kick 2 1450F Top Hunter 1490F World Heroes 2 jet 1450F

GOODIES DBZ RANMA, SAILOR MOON

RAMI CARDS, Figurines, Posters, Mangas. Films DBZ 169F

Manettes Infra-rouges **ELEFLY**

Deux manettes PROMO !!! + récepteur

269F

METTEZ UN TURBO DANS VOTRE CONSOLE!

= 20% plus rapide = jeux en plein écran = compatible US/JP/FR

TESTÉ DANS CONSOLE +

BON DE COMMANDE

Nom:.... Prénom:.... Adresse:.... C.P.:..... Ville:..... Tél:.....

Console:

TITRE C+34 PRIX Frais de port (jeu : 30 F - Console : 50 F) TOTAL A PAYER

Je règle : par chèque

□ au facteur + 40 F

VIDEO GAMES

Tél. 76 85 09 64 Fax. 76 46 17 41

5, rue Paul Bert - 38000 GRENOBLE

Le tiroir du lecteur

de CD-Rom de la

Neo Geo CD.

Salon • Salon • Salon • Salon • Salon • Salon

n l'attendait depuis des mois, et les rumeurs les plus folles couraient à son sujet! Bien sûr, Consoles+ avait

été le premier à vous en parler! Oui, il s'agit bien de la version CD-Rom de la Neo Geo. Il était temps que SNK s'occupe de sa console. Après avoir défrayé la chronique avec une console de salon qui était identique à ses cousines, les machines d'arcade, héritant ainsi du sobriquet de "Roll's des consoles", la Neo Geo



La conférence de presse au cours de laquelle la commercialisation prochaine de la Neo Geo CD a été annoncée s'est tenue le premier jour de l'Omocha Show.

semblait un peu s'être endormie sur ses lauriers. N'avant pas réussi à convaincre le joueur lambda, à cause de son

prix et, surtout, celui de ses cartouches, elle restait la console qui fait rêver... Ces trois dernières années, elle n'avait pas connu d'amélioration ni de modification technique.



La Neo Geo CD.

UN CD-ROM POUR BOOSTER LES VENTES

Le principal problème de la Neo Geo, c'est le prix des cartouches. Contenant plusieurs méga de données (Garôdensetsu 2: 22,256 Mo). les jeux sur Neo Geo valent une petite fortune! Certes, on peut faire un effort pour acheter une console chère, mais dépenser 1 000 francs environ pour chaque jeu vous vide une bourse assez vite! Pour y remédier, la solution miracle, c'est le CD-Rom. Il ne coûte pas cher à presser, et les 22 Mo d'un jeu tiennent sans difficulté dans les 540 Mo d'un CD-Rom. Les jeux devraient alors coûter le même prix

que les CD des concurrents. autour de 500 francs environ. La Neo Geo CD sera disponible début septembre au Japon. Elle sera commercialisée au prix de 49 800 yen (environ 2 800 francs). Un prix proche de celui des nouvelles consoles 32 bits, qui seront disponibles au Japon quelques mois après la Neo Geo CD. Elle ne devrait pas manquer de jeux, puisque SNK prévoit de sortir 24 titres sous forme de CD.



L'arrière de la Neo Geo CD: une prise AV (Audio/Vidéo), S-Vidéo et les classiques triples prises NTSC (stéréo et vidéo).

UN SALON TRISTOUNET **CHEZ SNK**

Hormis la présentation officielle de sa Neo Geo CD, le stand SNK avait de quoi surprendre. En effet, l'éditeur d'Osaka nous avait habitués à un ou deux nouveaux titres sur chaque salon. A l'Omocha Show, rien de tel! Tous les jeux en démonstration étaient déjà sortis. Rien, nada, pas une seule petite nouveauté à se mettre sous la dent! On aurait pu penser que SNK, à l'occasion de la présentation de sa petite dernière, allait

nous sortir un jeu de derrière les fagots qui hanterait nos nuits! Le constructeur s'imaginait peut-être que la simple annonce de sa Neo Geo allait faire suffisamment de bruit!



Un stand géant comme d'habitude, une maquette énorme du Neo Geo CD ... mais aucune nouveauté à l'horizon!

UN CD-ROM UN PEU DÉCEVANT

Si la Neo Geo CD règle le problème essentiel, le prix des jeux, d'autres restent en suspens. En effet, la Neo Geo CD arrive un peu tard. Les jeux qui faisaient l'admiration de tous risquent de souffrir durement de la concurrence des consoles 32 bits, de leur puissance de calcul et de leur supériorité graphique. Même si SNK possède une longueur d'avance en ce qui concerne la jouabilité de ses jeux de baston, la Neo Geo n'est plus désormais la référence en matière d'animation, de palette de couleurs, d'effets spéciaux ou de gestion de la 3D!

SNK a raté l'occasion de "doper" sa console pour la sortie de la Neo Geo CD. En effet, cette dernière n'est rien d'autre qu'une Neo Geo accolée à un lecteur de CD-Rom. Les microprocesseurs sont identiques (68 000 et Z80), et seule la configuration mémoire a été accrue. Les plus déçus seront les inconditionnels de la Neo Geo: la version CD n'acceptera que les CD-Rom. SNK semble s'orienter à terme vers la disparition des jeux sur cartouches, au profit de ceux sur CD-Rom. Après avoir investi des fortunes dans une logithèque de cartouches Neo Geo, les joueurs seront douloureusement surpris s'ils s'avisent qu'il l'ont fait en pure perte!

JEUX CD-ROM

Ils seront au nombre de 24. Pour le moment, aucun jeu original n'est prévu ni annoncé. Il ne s'agit que d'anciens jeux Neo Geo qui sont transférés du format cartouche au format CD.

- Super Sidekicks 2
- Top Hunter
- · Ryukô no Ken 2
- · Garô Densetsu Special
- · Samourai Spirit
- Garô Densetsu 2
- Ryukô no Ken
- King of Monsters 2
- · Baseball Stars 2
- Last resort
- Mutation nation
- Football Frenzy

- Garô Densetsu
- Robot Army
- Burning Fight
- · ASO II
- Ghost Pilot
- · Rick Bowling
- NAM-75
- Base Ball Stars
- Top Players Golf
- · The Super Spy
- Joy Joy Kid
- Mahjong



Les deux premiers CD qui seront commercialisés: Garô Densetsu Special et Ryukô no Ken 2.

CARACTÉRISTIQUES

- MICROPROCESSEURS:
- · MÉMOIRE:
- · GRAPHISMES:

68000 et Z80

RAM Dynamique 7 Mo RAM Vidéo 512 ko

RAM Statique 8 Mo

65 536 couleurs (15 bits)

alors, vous voulez sauver le monde?

Clevenez yet



TUS GOLD

DISPONIBLE SUR - MEGA DRIVE, GAME GEAR, MASTER SYSTEM & NINTENDO SUPER NES

Salon • Salon • Salon • Salon • Salon

KONAMI DYNA

Conami était une des sociétés les plus dynamiques du salon. Annonçant son soutien aux nouvelles consoles Saturn et PS-X, dévoilant de nouveaux jeux pour la SFC, la MD et même la 3DO, l'éditeur semblait faire feu de tout bois!

LA MD BIEN DOTÉE

SPARKSTER: THE ROCKET KNIGHT ADVENTURE 2

Autre titre très attendu, Sparkster: the Rocket Knight Adventure 2 faisait son apparition. Sparkster a subi un petit lifting. Si, auparavant, il était engoncé dans son armure de combat, il possède désormais un modèle plus "aéré". Peut-être est-ce dû à l'approche de l'été! Sa chevelure blonde flotte désormais dans le vent. Autre innovation du jeu, selon le degré de difficulté que vous avez sélectionné, vous ne jouerez pas à certains niveaux. Imaginez trois trains, représentant les trois niveaux de difficulté du jeu. Les gares correspondent aux dix niveaux de la cartouche, chacune d'entre elles étant plus ou moins facile. Le niveau Hard est un omnibus; il s'arrête à toutes les gares (c'est-àdire à tous les niveaux). Certains sont enfantins et d'autres sont à réserver aux acharnés du joypad. Le train Normal ne s'arrête que

> dans les gares faciles et dans celles qui pos-



Sparkster vient de pénétrer dans le vaisseau de l'infâme!



La suite des aventures de Sparkster bénéficie de graphismes encore plus travaillés. Admirez, par exemple, les reflets des personnages dans l'eau du lac.



Les couloirs ne sont pas sûrs. Ce robot qui rôde, suspendu par les bras à une barre métallique, est sans pitié...



Le boss de fin du premier niveau se jette sur vous mais ne vous laissez pas impressionner.



Sparkster est toujours doté de son réacteur dans le dos, qui lui permet d'effectuer des attaques foudroyantes.

un niveau de difficulté standard. Enfin, le dernier train, correspondant au mode Easy, est un rapide qui ne stoppe que dans les gares/niveaux aisés. Par rapport à la version précédente, on a gagné un jeu plein écran et des graphismes beaucoup plus colorés.

n · Salon · Salon · Salon · Salon ·

CONTRA: THE HARDCORE

La Megadrive était particulièrement bien dotée: deux jeux de qualité étaient présentés. Contra: the Hardcore était la version MD du Contra Spirit sorti il v a deux ans sur Super Famicom, lui-même inspiré de la longue lignée des Contra sur GB ou sur NES. Comme à son habitude lorsqu'il s'agit d'adaptations, Konami a concu une cartouche suffisamment proche de la version SFC pour que la sauce Megadrive ait le parfum de la découverte! Le scénario est à peu près le même: membre d'un commando d'élite, vous êtes envoyé dans une ville infestée d'aliens et de cyborgs pour faire du ménage. Mais si la trame du jeu est semblable, les sprites de vos adversaires, la facon dont ils entrent en scène et les boss de milieu et de fin de niveau sont différents. Comme dans la version SFC, vous ramassez des items qui vous procurent un armement de plus en plus conséquent. Vous pouvez passer d'une arme à l'autre, selon l'adversaire que vous allez affronter. Parmi les différences les plus notables, notons que le choix de personnages est plus large. Outre

parcours-combat.



Dans ce niveau intermédiaire. vous courez à perdre haleine sur une autoroute déserte. Déserte? Non, pas tout à fait, un robot gigantesque essaye de vous rattraper.



Ses deux bras sont extensibles et ses poings se terminent par deux boules d'acier aux piquants acérés.



Le jeu vient de commencer. Après une arrivée fracassante, vous commencez votre travail: tirer sur tout ce qui bouge!



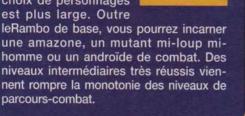
Les personnages sont plus nombreux que dans Contra Spirit: humains mâles ou femelles, chien-loup mutant, robot...

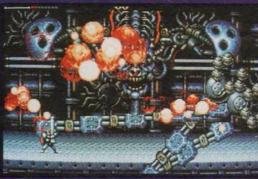


Contra: the Hardcore est un bijou de iouabilité!



C'est ce genre de Pas-beaux que vous allez affronter à longueur de jeu.





Ce boss de milieu de niveau est impressionnant, mais pas très difficile à passer.



STOP GAMES 6 rue d'Arras **75005 PARIS**

Tel & Fax: 43 54 41 44

Ouvert du Lundi au Samedi de 10 H à 19 H Disponible Arcade Card sur NEC: Téléphonez et aussi NEC, 3DO, Mega CD ...

S. NINTENDO - S. FAMICOM Super Street Flohter 2 (Jan & JIS) TFI

| | super street i igniter & toub o o | 3) ILL |
|---|-----------------------------------|--------|
| | Dragon Ball Z 2 (FR) | TEL |
| | Bomberman 2 (Jap) | 599 F |
| | Yuyu Hakusho 2 (Jap) | TEL |
| • | Super Metroïd (US) | 499 F |
| | Fifa Soccer (FR) | 449 F |
| 3 | World Cup US 94 (FR) | 499 F |
| | Agassi Tennis (FR) | 499 F |
| Ш | Ranma 1/2 4 (Jap) | 599 F |
| | Muscle Bomber (Jap) | 599 F |
| 7 | World Heroes 2 (Jap) | TEL |
| - | Samouraï Shadown (Jap) | TEL |
| | FX Trax (Jap) | 589 F |
| | Final Fantasy 6 (Jap) | 699 F |
| | Adaptateur 60 Hz | 99 F |
| | | |

NEO GEO Console 1900 F

| - | Super Side Kick 2 | 1490 F |
|---|---|--------|
| | Super Side Kick 2 World Heroes 2 Jet | 1490 F |
| | Art of Fighting 2 | 1490 F |

MEGADRIVE

| | Nitro 2 | 129 F |
|---|---------------------|-------|
| | Virtua Racing | 549 F |
| - | Dragon Ball Ž (Jap) | 399 F |
| | Fatal Fury 2 (Jap) | TEL |
| ш | Sampras Tennis | 499 F |
| = | Mr Nutz | TEL |
| 2 | Dune 2 | 489 F |
| | Art of Fighting | 499 F |

Super Titre ! Super Street Fighter 2 : Tel et le DBZ Action 2 en Français

Consoles et Jeux 3DO disponibles

Egalement disponibles Jeux Game Boy, Game Gear, Mega CD et NEC, consoles et accessoires

Vous pouvez nous consulter par téléphone pour tous jeux et console's neufs ou d'occasion

BON DE COMMANDE

à renvoyer à SARL LMS - STOP GAMES rue d'Arras - 75005 Paris

Dans la limite des stocks disponibles. Prix modifiables sans préavis. Livraison 48 Houres chrone

| | The second second |
|--|-------------------|
| Désignation | Prix |
| G-34 TOTAL + frais de port | |
| Jeux et accessoires : 29 F / Consoles : 60 F | |
| Nom Prénom Adresse | |
| | |

Ville Tél Règlement: O Chèque O Mandat-Lettre

O CB/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/ Signature:

Salon • Salon • Salon • Salon • Salon • Salon

PERFECT ELEVEN

Konami n'abandonnait pas pour autant la Super Famicom. Trois nouveaux jeux étaient présentés. Perfect Eleven est une simulation de football. C'est la mode, et au Japon, c'est carrément la folie! Si un éditeur nippon ne sort pas un jeu de foot en ce moment, il se sent déshonoré, s'enferme chez lui et se fait Seppuku (hara-kiri)! Donc, Konami nous a pondu un foot. Dont acte...



LA SFC PAS OUBLIÉE



Attention au maniement de votre sprite. Avant même d'avoir récupéré assez d'items pour améliorer votre vitesse, son maniement est très fluide.

Le jeu de foot de Konami qui va éviter le suicide à son P-DG!

ULTIME PARODIUS!

Plus intéressant, l'éditeur a réalisé la conversion sur SFC de son jeu d'arcade Ultime Parodius! Ce shoot-them-up délirant offre la particularité d'être beaucoup plus maniable dans sa version console. En revanche, il m'a semblé que les sprites étaient un peu plus petits que dans la version originale. Vous allez pouvoir incarner des Bunny girls chevauchant des missiles ainsi que tout le reste de la ménagerie fantastique de Konami: Twin Bee, Taro le poulpe, le pingouin, le goret volant... N'oubliez pas que le mot "Parodius" vient de la contraction de "Gradius", le shoot-them-up de référence de l'éditeur, et de "parodie"!

KONAM

TINY TOONS ADVENTURES 2

Enfin, Tiny Toons Adventures 2 pointait également le bout de son nez. Cette cartouche est en fait une compilation d'une série de petits jeux hypersimples. Vous incarnez un des personnages des Tiny Toons et vous vous mesurez au reste du bestiaire cartoon de la Warner Bros. Manifestement, cette cartouche est plutôt destinée aux très jeunes!



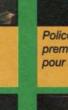
Dans cette épreuve, vous devez viser des cibles qui traversent l'écran.



lci, il vous faut propulser votre fusée le plus haut possible.



Le stand 3DO Panasonic, un grand stand avec rien (d'intéressant!) dedans!





《監督》「SNATCHER」の小島秀夫

Adapté du fabuleux Snatcher, Policenauts est un jeu doté d'un véritable scénario.



Policenauts, le futur premier titre de Konami pour la 3DO.

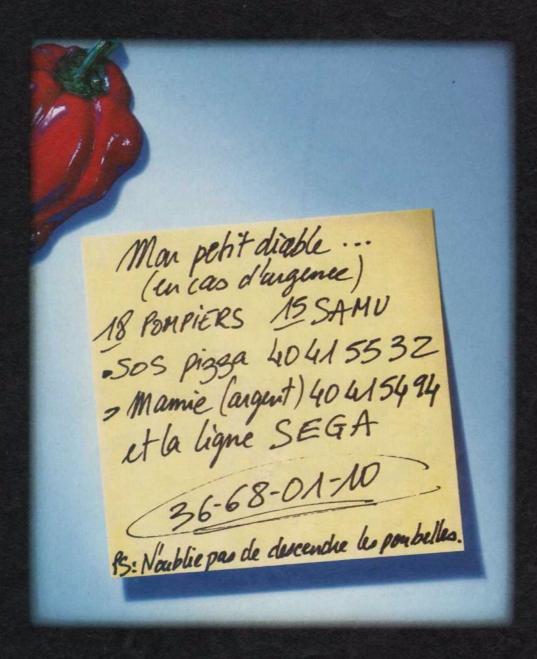


Pas de date de commercialisation annoncée...Patience est mère de toutes les vertus...

3DO: UN NOUVEAU SOFT: POLICENAUTS

Grâce à Konami, la 3DO pouvait redresser fièrement la tête! Sur le salon, un jeu nouveau, provenant d'un éditeur nippon, pouvait être présenté! En effet, sur le stand Panasonic 3DO lui-même, il n'y avait que des anciens titres. Certes, on nous promettait des déluges de programmes pour bientôt, de la part d'éditeurs tels que Capcom, Namco... Mais pour le moment: rien! Pas une démo, une image, pas un bout de pixel! Les mauvaises langues diront que les ventes de la 3DO au Japon ont refroidi pas mal de bonnes intentions...

Heureusement, Konami montrait dans un coin Policenauts. Ce logiciel développé sur Mac et destiné à être porté sur 3DO n'est autre qu'une version améliorée de Snatcher. Pour les ceusses qui ne connaissent pas cette œuvre (honte sur eux jusqu'à la treizième génération!), ce CD-Rom pour PC Engine est un jeu d'aventures grandiose qui se déroule dans une mégalopole japonaise de l'an 2000. C'est très réussi graphiquement, et c'est complètement cyberpunk. Par ailleurs, le jeu est assez facile car, pour chaque dialogue, une série de réponses ou de questions est proposée (certes, en japonais, mais vous n'avez qu'à bosser vos kanjis, bande de fainéants!). Ça sort incessament-sous-peu-dès-que-c'est-fini et il devrait y en avoir une version en anglais.



36 68 01 10

La ligne téléphonique Sega est une assistance immédiate sur tous les jeux Sega, accessible 24 heures sur 24 et 7 jours sur 7.



Salon · Salon · Salon · Salon · Salon · Salo

a surprise chez Human était double. Il annonçait d'une part le développement sur PS-X de son jeu de foot, ce qui le propulse désormais dans le cénacle des éditeurs qui proposeront les premiers jeux CD-Rom pour la Playstation! D'autre part, son dernier jeu tranche avec les habituelles simulations sportives, genre dans lequel il semblait spécia lisé.



fous, déréglés par la chaleur de l'incendie, propagent le sinistre au lieu de le circonscrire.





Votre mission numéro un: secourir les blessés!

THE FIREMEN

Bonne surprise du salon, Human présentait un nouveau jeu pour Super Famicom à la réalisation très prometteuse, The Firemen. Depuis quelque temps, les entorses de cet édirobotique est en flammes. Le feu a envahi tout l'immeuble. joueurs, chacun dirige l'un des deux personnages.

Les braves pompiers doivent arpenter les étages un à un pour combattre le fléau. A chaque étage, il faut explorer toutes les pièces pour éliminer les flammèches. Si vous laissez un foyer dans un coin, dès votre départ, le feu va reprendre et vous risquez de vous retrouver coincé entre deux feux. Les robots commis à la sécurité qui patrouillent dans les couloirs sont une plaie. A moitié en feu, ils traversent les pièces en projetant des bouts de métal chauffés à blanc qui mettent le feu un peu partout. Vous pouvez les repousser à coups de jet d'eau et même les faire exploser. Le jeu est vu en 3D isométrique. Les décors sont très réalistes: lorsque vous faites reculer les flammes, il reste une trace noirâtre sur la moquette. Les différentes pièces sont graphiquement très réussies et toutes différentes les unes des autres. Pour finir chaque niveau, vous devrez faire preuve d'un minimum d'astuce: certaines pièces sont fermées à clé, des passages à localiser relient les différentes

teur à sa politique (ne produire que des simulations de sport, ou presque) se multiplient. Cette fois-ci, Human flirte avec le genre aventures/action. Le siège d'une grande compagnie spécialisée dans la recherche en ingénierie-Heureusement, presque tout le personnel a pu s'enfuir avant que le sinistre ne devienne trop important. Mais on apprend que certains employés sont portés manquants à l'appel. En tant que capitaine des pompiers, vous vous ruez à l'intérieur du bâtiment pour sauver ceux qui sont restés coincés à l'intérieur. Protégé par vos vêtements ignifugés et votre casque, vous portez sur le dos des litres d'eau pour combattre le feu et une lance à incendie. Vous êtes accompagné de votre fidèle second. Celui-ci est armé d'une hache qui lui sert à combattre le feu. En mode 1 joueur, il vous suit comme une ombre et se joint à vous automatiquement pour combattre le sinistre. A deux

parties de l'immeuble...

HUMAN

A coups de jet d'eau, stoppez les robots en pleine course!







En haut de l'écran, s'affiche le temps écoulé, le plan des lieux et votre état physique.



Sur le sol, les traces de l'incendie révèlent le souci du détail des graphistes.



Bien réalisé, agréable à jouer, The Firemen pourrait fort bien être le futur hit de Human.



Votre fidèle compagnon vous sera d'une aide précieuse pour maîtriser le sinistre.

Bientôt disponible sur SEGA MEGA-CD



L'ombre L'ombre

Au coeur de la nuit, un hurlement effroyable, la trace d'un coup de griffe, Votre soeur a disparu... ...La Bête est de retour!

- JEU D'AVENTURE ACTION
- MUSIQUES STEREO ET VOIX DIGITALISEES
- SCROLLING MULTI-DIRECTIONNEL
- ENIGMES PASSIONNANTES
- SEQUENCES CINEMATOGRAPHIQUES



Avec la PC Engine, DBZ a soudain un petit goût de SF II: on le trouve sur quasiment toutes les consoles du marché!

Salon • Salon • Salon • Salon • Salon • Salon

e stand de Bandai à l'Omocha Show était gros, très gros. Il faut dire que la production de Bandai ne se limite pas aux seuls jeux vidéo, elle représente une gamme complète de gadgets et de jouets plus classiques. On pouvait donc y admirer à loisir figurines, poupées ou maquettes inspirées des séries TV japonaises les plus populaires, telles "DBZ", "Sailormoon", "Gundam" et autre Force rouge! Cependant, Dragon Ball Z 3 sur SFC, d'une part, et la BA-X (voir les articles respectifs) se partageaient légitimement la vedette.

DRAGON BALL SUR PC ENGINE

Bandai, de plus en plus prolifique dans le monde des jeux vidéo. annonçait ses futurs développements pour les consoles 32 bits, le premier jeu à voir le jour devant être basé sur la série des "Boules du Dragon". Enfin, d'autres jeux étaient présentés sur le stand. Parmi ceux-ci, on pouvait voir Dragon Ball sur PC Engine. Celui-ci rompt avec les excentricités des versions MD et SFC en ce qui concerne la gestion de l'écran durant les combats. Prenant l'apparence classique des jeux de baston, la version PC Engine offrait cependant un avantage certain en ce qui concerne la qualité de l'introduction et les séquences animées émaillant le jeu. A juste titre, les programmeurs n'ont pas essayé de copier les versions Sega et Nintendo, mais de traiter le jeu suivant le style PC Engine.

A la différence des versions MD et SFC, DBZ sur PC Engine est très classique dans sa présentation, et ressemble à n'importe

> quel autre jeu de baston! Fini les écrans qui opèrent des rotations dans tous les sens!

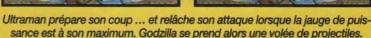


Au bas de l'écran apparaissent les informations concernant l'état et le statut des combattants.



Avant le combat, le programme affiche la description des adversaires.







Nouvelle confrontation entre les deux champions.



Les items procurent généralement un tir plus performant.

LE SON 3D

Ce gadget participe du "concept Blurp". Il se connecte sur la sortie son de votre console. N'importe quelle console, ou plus généralement n'importe quel appareil possédant une sortie son fera l'affaire. Il y a des chances pour qu'il fonctionne aussi sur votre cafetière à pédale, pourvu qu'elle possède ladite sortie (pas d'autoroute, de son! Suivez un peu, quoi!). Le principe est subtil. Le machin en question, avec ses petits bras musculeux, attrape le son, qui ne lui a pourtant rien fait. Il le triture dans tous les sens, le fait passer dans des filtres électroniques, le corrige (à grands coups de pompe dans les fesses!) et le délivre en "plusmieux". En beaucoup "plus-mieux", même: en 3D! Ne me demandez pas comment ça se fait, ce sont les mystères de la technique!

C'est nouveau, ça a déjà des concurrents (le Nu-Vu, par exemple), ça vient des Etats-Unis, ça se connecte à votre console préférée et ça délivre un son de-lamort-qui-tue-et-qui-faitune-seconde-passe-pourfinir-à-la-petite-cuillère-les -survivants. Le tout en 3D.



ULTRAMAN

Ultraman au Japon est une valeur sûre, incontournable. Un monument. Avec son compère Godzilla, ils hantent les écrans de ciné et de télé depuis plus d'une dizaine d'années et les jeunes Japonais en sont toujours aussi fous! C'est un record de longévité. Un peu comme Johnny en France, sauf que les adolescents français ne sont (heureusement) plus fans depuis une bonne quarantaine d'années, et que je vois mal Johnny et sa boîte à coucous lutter contre Godzilla! Bandai nous a pondu une version Game Boy. Rien de transcendant, mais un petit jeu classique très... Game Boy! Le scénario se résume en trois mots: Ultraman-bastonne-monstres!



Voici ce qui vous attend... en japonais en attendant la version française.



n · Salon · Salon · Salon · Salon

SAILORMOON

Autre poids lourd des dessins animés à succès au Japon en ce moment, Sailormoon nous arrive bientôt en version française. Après DBZ 2, qui avait bénéficié d'une version pour anglophobes, c'est au tour du succès numéro 2 de Bandai d'en profiter. Je ne vais pas vous raconter l'histoire, vous n'avez qu'à regarder la télé! Pour ceux qui vivent dans une communauté au cœur de l'Ardèche, sans eau courante, sans électricité ni grève des transports en commun, je vais, par pure bonté d'âme, esquisser un rapide tableau de la situation. Les Sailormoon sont habillées avec des mini-mini-jupes très japonaises, possèdent des pouvoirs spéciaux astrologico-mystico-fumistes et, quand elles n'ont rien à faire, plutôt que d'aller au ciné comme vous et moi, elles sauvent le monde!

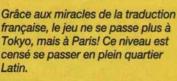




Mary est en train de se concentrer pour lancer l'attaque spéciale dont elle a le secret. Ca va faire mal...



La mini-jupe de Mathilda ne semble pas trop la gêner: elle vient de mettre K.O. un Pas-beau.





Choisissez votre Sailormoon préférée.



Bunny Rivière et Molly s'occupent d'un Pas-beau qui a eu l'idée saugrenue de tirer les nattes de Bunny!



LES TOUCH PANEL GAMES

Dernier gadget issu des labos fumants de Bandai, les Touch Panel Games. Ils comportent un écran LCD sur lequel on joue directement. Les écrans LCD ont fait des progrès

depuis le début des années quatre-vingt, et on ne commande plus le jeu à l'aide d'un mini-joypad comme les anciens Game & Watch. Avec une espèce de stylet, qui vient se ranger sur le côté du jeu, on joue en touchant directement l'écran tactile. On peut d'ailleurs y jouer avec n'importe quel objet ressemblant à un stylo. Avis...



DBZ: le Touch Panel Game.



Sailormoon bénéficiera également de sa version.



42, BD MAGENTA 75010 PARIS M° Jacques Bonsergent Ligne N° 5

> Tél.: 42 000 999 Fax: 42 000 989

ouvert du Lundi au Samedi 11h 00 à 19h30

NOUVEAU 3615 ALLGAMES ★ LIBERTY

PROMOTION - Juillet-Août

SUPER NINTENDO ET MEGADRIVE transforme en 50 - 60 hz - Prix installé: 199 F pour tout achat de + 300 F = 100 F ou pour deux jeux neufs achetés : GRATUIT

SUPER NITENDO

CONSOLE S.NINTENDO OCCASION 50/60 HZ .. CONSOLE S. NES 1090 F

au plus haut cours

419 F FIFA ROCK EN ROLL R 449 F

SUPER METROID 499 F SPACE ACE 499 F DBZ N°3 Français 599 F DRAGON BALL Z N°3 499 F 499 F LEGEND RANMA 1/2 549 F F. FANTASY 699 F **FATAL FURY 2** 449 F

MEGADRIVE

449 F VIRTUA RACING ART OF FIGHTING 549 F PETE SAMPRAS 399 F 499 F LAND STALKER 449 F DRAGON BALL Z 499 F SONIC 3 549 F 399 F

NEO-GEO

CONSOLE NEUVE WIND JAMMERS 1990 F 1490 F CONSOLE D'OCCAS. 1490 F ART OF FIGHTING 599 F SUPER SIDE KICKS 2 1490 F **FATAL FURY 2** 699 F

3 D.O VERSION PAL AVEC UN JEU S.WING COMMANDER TOTAL ECLIPSE

4490 F 429 F 429 429 F

9

A

B

Z

ARCADE

ECHANGE LOCATION VENTE ARCADE SYSTEME I I AVEC MANETTE 1490 F

SUPER STREET F SEMAINE 300 F DRAGON BALL Z 300 F SEMAINE 4690 F TWIN EAGLE 2 WORLD CUP 94 400 F SEMAINE 7290 F 400 F SEMAINE 7490 F DUN. & DRAGONS 350 F SEMAINE 5990 F DENJIN MAKAI 300 F SEMAINE 5990 F STREET FIGHTER II 100 F SEMAINE П 2490 F ET BIEN D'AUTRES .

GOODIES

POSTERS 30 F FIGURINES DBZ ET STREET 35 F PORTES CLEFS 39 F FILMS VIDEO JAPONAIS T.SHIRT D.B.Z. 89 F **RAMICARDS** FILMS VIDÉO FRANÇAIS 150 F

LIVRAISON CHRONOPOST

BON DE COMMANDE A RENVOYER A LIBERTY GAMES

42 BD. MAGENTA - 75010 PARIS NOM PRENOM ADRESSE TEL Consoles et Jeux Prix REGLEMENT : CHEQUE :

rais de port Jeu / 30 F......Total:....

SIGNATURE : [Des parents si mineurs]

MANDAT:

Salon · Salon · Salon · Salon · Salon · Salon

DRAGON BALL Z: LA SUITE DE LA REVANCHE DU RETOUR D'UN HIT!

Intitulé Chobudo Den, que l'on pourrait traduire par "La Légende des super arts martiaux", Dragon Ball Z sur SFC était présenté avec tambours et trompettes lors de l'Omocha Show. Disponible au Japon à partir du mois de septembre, il s'annonce d'ores et déjà comme un futur méga-hit. Sachez que Bandai a vendu un million deux cent mille cartouches de la version précédente au Japon! On n'ose imaginer ce qu'il en sera pour DBZ 3! A titre de comparaison, en France, quatre-vingt mille exemplaires de DBZ ont été vendus en version Megadrive et soixante mille pour la version SFC.

LE CHEF DE PROJET DE DRAGON BALL Z VOUS PARLE EN DIRECT

Pour en savoir un peu plus sur ce carton phénoménal qu'a fait Dragon Ball Z un peu partout dans le monde, il n'y avait pas trente-six solutions. Je me suis rendu chez Bandai, pour une petite visite au chef de projet de DBZ, monsieur Isogaï.

C+: Monsieur Isogaï, est-ce vous qui avez réalisé la précédente version de DBZ?

M. Isogaï: Non, j'ai travaillé précédemment sur Roku Denashi Blues ainsi que sur certains titres pour la Super Game Boy. Je travaille actuellement sur des projets 32 bits, mais je ne peux vous en dire plus.

C+: Est-ce qu'il existe un manga (bande dessinée japonaise) de Dragon Ball Z 3 ou s'agit-il d'une création originale de Bandai?

M. Isogaï: DBZ 3 est publié chaque semaine au Japon depuis janvier dans un manga appelé "Shukan Shonene Jump", qui tire à six millions d'exemplaires par semaine. Bandai n'a fait que réaliser le jeu vidéo à partir du manga. Dans l'histoire apparaissent de nouveaux personnages comme Majinbu, Goten, Dabula ou Kayoshin. Goten, qui a reçu la force de son père, Goku, s'est entraîné avec son grand frère, Goken. C'est un petit garçon mais il est souvent plus fort que les adultes, et c'est un Sayajin. Dabula est l'adjoint de Babiti, le big boss en chef. Il y a beaucoup de mystères à son propos et personne ne connaît exactement sa force. Nous avons repris et inclus ces personnages dans le jeu vidéo. Au total, il y a neuf personnages. Il y en a même un nouveau,



Goten affronte Dabula au milieu des nuages. Ce cadre romantique ne les empêchera pas de se taper joyeusement sur la figure à coups de boule d'énergie!



Les décors de la version DBZ 3 ont été améliorés. Les dégradés sont plus fréquents et les teintes plus nombreuses. Le rendu des rochers a été amélioré.





A quelques kilomètres au-dessus du sol, au cœur d'un orage, Dabula fait face à Goten.

affronte

Goten.



ET-CHA

Ça s'entraîne dur dans le dojo de Budoten!



Goten et Dabula s'observent mutuellement pendant quelques secondes, cherchant une faille dans la garde de l'autre, avant de reprendre le combat.

n • Salon • Salon • Salon • Salon • Salon •



Goku, pour éviter le coup de pied, s'est placé en garde haute.



Dans DBZ 3, comme dans la version précédente, l'écran est partagé en deux dès que les combattants s'éloignent un peu.



Dabula est en train d'achever Goten au corps à corps.

mais je ne peux vous en parler actuellement! Parallèlement, l'animé de DBZ 3 est en cours de réalisation.

C+: Préférez-vous réaliser une adaptation d'un manga ou bien créer un jeu en partant de zéro?

M. Isogaï: Les deux sont intéressants. Mais je préfère tout de même créer un jeu de toutes pièces.

C+: Quelles sont les principales différences entre DBZ 3 et DBZ 2?

M. Isogaï: Les graphismes ont été améliorés. Les animations des différents coups que peuvent exécuter les personnages ont été retravaillées, de nouveaux mouvements ont été ajoutés, comme la possibilité de combiner plusieurs attaques (combiner une Energy Ball avec un coup de poing...), de renvoyer un laser, de projeter son adversaire... Les parades sont plus nombreuses et plus efficaces. Il n'y a plus d'alternance

informations/combat... Il ne s'agit ni d'un jeu d'aventures, ni d'un Story Mode, ni d'un Fighting Mode, mais d'un jeu de combat, avec un flot d'informations qui arrivent au cours du jeu.

C+: Combien de personnes ont-elles travaillé sur le jeu? Combien de temps? M. Isogaï: les programmeurs et graphistes représentaient une équipe d'une quinzaine de personnes. Nous avons travaillé sur le jeu pendant six mois, mais rien n'a encore été décidé officiellement. Une version BA-X sera réalisée, mais il s'agira davantage d'un jeu d'aventures intégrant des dessins animés.

C+; Pensez-vous faire une version française de DBZ 3?

M. Isogaï: Oui, c'est prévu. De même qu'une version coréenne. Aux Etats-Unis, il n'y a pas de dessin animé de DBZ, aussi le personnage n'est-il pas connu et le jeu ne se vendrait pas! C'est

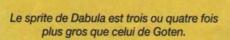
le même problème en Grande-Bretagne et en Allemagne, et nous ne vendrons pas le jeu dans ces pays. En Europe, DBZ sera commercialisé uniquement en Espagne, en Italie et en France.

C+: Est-ce que l'auteur, Toriyama, a assuré un contrôle strict, à la Disney, sur votre travail d'adaptation?

M. Isogaï: Les mouvements des gros sprites, comme celui de Dabula, ont été les plus durs à mettre au point. En mode Ecran partagé, les combats sont difficiles à régler. Souvent, une jambe ou un bras dépassent, et sortent de l'écran! Il était aussi plutôt difficile de reproduire les personnages du dessin animé à l'identique.

C+: DBZ 3 propose-t-il plusieurs niveaux de difficulté? Le jeu est-il terminé?

M. Isogaï: Oui, les trois niveaux Easy, Normal et Hard sont présents. Nous avons réalisé actuellement 60% du jeu.











DBZ RESCAPÉ DE LA FOLIE DES GOODIES

La folie de la collectionnite aiguë de figurines et autres goodies ne sévit bizarrement qu'assez peu au Japon. Comparativement aux autres séries vedettes de Bandai, c'est encore Dragon Ball Z qui a le moins de poupées, de bidules à monter soi-même, de trucs à mettre dans son bain, sur sa tête ou entre les doigts de pied. Mais Bandai a tout de même lancé sur le marché une ou deux figurines... La dernière en date vous permet de customiser San Goku dans à peu près toutes ses versions. Vous pouvez changer la couleur de ses vêtements, de sa chevelure de rasta-punk et même le coiffer de sa petite auréole ridicule!



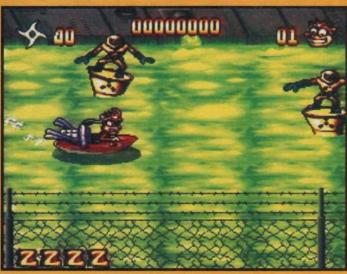
Si votre grand-mère est folle de DBZ, si elle collectionne toutes les cartes, tous les pin's, si elle a vu trois fois tous les épisodes de la série, il est temps de passer à quelque chose de plus sérieux! Pour Noël. offrez-lui la figurine Bandai des vrais super Savajins!

Salon · Salon · Salon · Salon · Salon · Salo

'Omocha Show était l'occasion pour Sunsoft de présenter ses prochaines cartouches de jeu. Elles offraient deux particularités: celles d'être (presque toujours) destinées à la Super Famicom et de recourir très souvent aux héros de cartoon de la Warner Bros. Cette dernière caractéristique est révélatrice de l'attention que cet éditeur japonais porte aux marchés américain et européen. En effet, ces dessins animés, et a fortiori leurs personnages, ne sont guère connus au Japon. Sunsoft annonçait aussi le développement de Myst (à l'origine un jeu d'aventures superbe en 3D pour Macintosch CD-Rom) sur consoles. Le Mega CD et la Saturn de Sega sont au programme, ainsi que la PS-X de Sony. Myst raconte l'histoire d'Atrus, un homme qui découvrit un secret: écrire des livres magiques qui créent des mondes et transportent le lecteur en leur sein! Mais Atrus et sa famille ont disparu de l'île Myst, et beaucoup de ses livres magiques ont été détruits. Vous devez voyager à travers les mondes abandonnés créés par Atrus et découvrir ce qui se cache derrière cette disparition.



La maison, comme le jardin et le voisinage, sont remplis de pièges pour Gros Minet en vadrouille. Rien que dans cet écran, le matou doit éviter trois pièges: le molosse, la taupinière et le coup classique du râteau, qu'il est en train d'expérimenter!



Sur des flots de produits toxiques, Zero doit slalomer entre les bidons de matière radioactive qui flottent au gré du courant, et sur lesquels sont perchés des hommes de main de Le Sheets en combinaison NBC.



Zero, aux commandes d'un speed-boat, fonce sur un lac pendant que des hommes-grenouilles essayent de l'intercepter en sautant sur lui!



UUUUVUSU

ZERO THE KAMIKAZE SQUIRELL

Après le succès d'Aero the Acrobat, Sunsoft a reçu des lettres de joueurs qui réclamaient le retour d'un des personnages du jeu, Zero. Aussitôt dit, aussitôt fait, devant le succès inopiné de ce nouveau héros, l'éditeur a créé un nouveau jeu: Zero the Kamikaze Squirell, qui s'inscrit dans la même tradition qu'Aero. Zero doit quitter le cirque pour retourner au plus vite dans sa forêt natale. L'affreux Jacques Le Sheets, à la tête d'une entreprise de pâte à papier, menace les arbres de la région. Grâce à ses connaissances en matière d'arts martiaux, Zero devrait pouvoir sauver la situation. Pour combattre les hommes de main de Le Sheets, Zero dispose de coups de pied sautés en vrille, de plongeons, de shurikens, d'une paire de nunchakus et de quelques autres surprises douloureuses!

n · Salon · Salon · Salon · S

US LE SOLEIL



Alors que Gros Minet était tranquillement en train d'installer une chaise pour s'emparer de Titi, Grand-Mère débarque. La situation risque de devenir rapidement douloureuse pour le fessier du chat!

SYLVESTER & TWEETY

Sylvester & Tweety est l'adaptation du dessin animé connu dans l'Hexagone sous le nom de Titi et Gros Minet. Incarnant 'Ro Minet, vous partez à la chasse au canari. Mais cette peste de Titi ne veut pas se laisser faire. Aidé par de tierces personnes comme la grand-mère ou le bouledogue, il va vous falloir déployer des trésors d'ingéniosité pour mettre la patte sur le petit monstre jaune! Votre chasse va vous amener dans un grand magasin, une maison hantée, un laboratoire et, même, à l'intérieur d'un conte de fées!

PORKY PIG

Porky Pig est une cartouche qui se situe dans la lignée des jeux de plates-formes de Sunsoft tels Road Runner, Speedy Gonzales, Daffy Duck... Cette fois-ci, le héros n'est autre que Porky, le cochonnet bégayant vedette des "Looney Toons" de la Warner Bros. Après une dure période de labeur, Porky décide de prendre des vacances. Avec sa chance habituelle, le lieu de résidence qu'il a choisi avec soin est hanté. Entre une forêt malfamée, un hôtel où les courants d'air concurrencent les esprits et un parc d'attractions où il n'y a pas que le train qui est fantôme, les vacances de Porky vont être mouvementées. A chaque fois que l'on joue, les conditions météorologiques changent. Ainsi, on ne rejoue jamais au même jeu que la fois d'avant.



Porky se trouve plongé dans une forêt maléfique où la brume lui cache la plupart des pièges.

Perché au sommet d'un palmier, Zero attend de pied ferme son adversaire qui s'élève dans les airs grâce à son couvre-chef à hélice. Une fois débarrassé de sa présence, il ne lui reste plus qu'à aller récupérer l'item en forme de "Z"!



Plus que deux cœurs de vie: il est temps que Porky se ravitaille en items sous forme de gâteaux.

NEW GAMES

VENTE - ECHANGES - REPRISES

8 rue Jean-Pierre Timbaud 75011 PARIS (M°Oberkampf) Tél: 48.06.69.23

Ouvert de 10h30 à 19h

| NEUFS | | Occasion | 12 |
|---------------------|------|--------------------|-----|
| EQUINOX | 399 | EQUINOX | 299 |
| NBAJAM | 449 | ZELDA3 | 199 |
| ROCK'N ROLL RACING | 489 | S.MARIO KART | 239 |
| FIFA SOCCER | 399 | S.MARIO STAR | 249 |
| VAL D'ISERE | 429 | HOOK | 149 |
| PSG | 489 | ALADIN | 249 |
| MANUTZ | 399 | BUBS4 | 195 |
| SIM CITY | 399 | STREET FGT 2 TURBO | 299 |
| POPULOUS | 149 | ALLIENS3 | 249 |
| NINJA COMMANDER | 149 | BEAR THE | |
| PBZ ACTI | 449 | | |
| SUPER STREETFICHTER | PTEL | | |

| | - 070 | 1111 |
|--------------------|-------|-------------|
| NEUFS | | Occasions |
| DRAGON BULL 1 | 449 | |
| VIRTUARACING | 579 | |
| ART OF FIGHTING VF | 449 | |
| STREET OF RAGES | 399 | Téléphonez |
| PSG | 399 | 48.06.69.23 |
| FIFA SOCCER | 389 | |
| NBA JAM | 449 | |

499

SONIC

MEGADRIVE

| NEUFS | 100 | Occasions | | |
|----------------------------------|------|------------------|------|--|
| ART OF FGT 2 | 1490 | FATAL FURY 2 | 799 | |
| SPIN MASTER | 1290 | SPIN MASTER | 799 | |
| SIDEKICK2 | 1390 | ARTOFFGT | 449 | |
| WORLD HEROES JET | TEL | FATAL FURY SPEC. | 1150 | |
| TOPHUNTER | TEL | SIDEKICK | 799 | |
| WIND JAMMER | TEL | MUTATION NATION | 549 | |
| KARNOW'S REVENCE | TEL | WORLD HERDES | 299 | |
| Pour tous les aut | | VIEW POINT | 899 | |
| titres téléphonez 48.06.69.23 | au | SENGOKU | 299 | |

Contactez-nous au n°de tél. 48.06.69.23 Pour toutes les nouveautés

| D | $\overline{}$ | | | | - | | | | | | DE | |
|---|---------------|---|---|----|---|---|---|---|---|---|----|--|
| D | u | N | υ | Е. | u | u | M | м | А | м | υt | |

| Livraison garantie par colissimo | C+34 |
|--|------|
| Nom: | |
| Prénom : | |
| Adresse: | |
| Code postal: | |
| Ville:Tél: | · |
| Règlement : □ chèque □ mandat le | ttre |
| TITRES ET CONSOLES (Précisez sur quelle console) | PRIX |
| | |
| | |
| | |
| | |
| FRAIS D'ENVOI (jeux : 29F - console : 55F) | |
| TOTAL À PAYER | |

Offre valable dans la limite du stock disponible.

TE JAPON EN DIRECT

Salon · Salon · Salon · Salon · Salon · Salon

SHONEN NINJA SASUKÉ

Enfin, à côté de ces jeux mettant en scène des personnages de dessins animés américains ou conçus aux Etats-Unis (Aero the Acrobat et consorts ont été réalisés par la filiale américaine de Sunsoft), l'éditeur dévoilait également une super-production made in Japan, Shonen Ninja Sasuké. Il s'agit d'un jeu d'aventures/action se déroulant dans le Japon médiéval. Vous incarnez un ninja ou, du moins, une version romantique du ninja! En effet, les nin-

jas n'étaient rien d'autre que des tueurs à gage spécialisés dans la pratique des arts martiaux, opérant en groupe de cinq ou neuf membres. Notre héros, lui, se déplace seul et ressemble

davantage à un preux chevalier de la littérature occidentale volant au secours de la veuve et de l'orphelin qu'à un retors ninja nippon.

Il était donc une fois Sasuké, un '"bon" ninja. Dans le château du coin vivait une princesse belle et vertueuse. Comme toutes

les princesses de jeux vidéo, son destin était de se faire enlever! De mauvais ninjas aux ordres d'une fripouille locale pénétrèrent par surprise dans le château, une nuit de pleine lune. Après s'être débarrassé des gardes, ils emmenèrent la princesse en otage. Apprenant par la rumeur publique la nouvelle de l'enlèvement, Sasuké jura d'aller délivrer la belle ou de mourir au combat.

Les choses seraient plus simples s'il savait où était détenue la princesse. Mais ce n'est pas le cas, et il va lui falloir explorer toute la région, les petits villages de pêcheurs, les auberges à la croisée

des chemins, les forêts et les villes. Ses multiples recherches vont attirer l'attention du camp adverse. Et, bientôt, Sasuké ne pourra faire un pas sans se faire agresser par les partisans du diabolique Daimyo. Ceux-ci sont pour la plupart des ninjas restés du côté obscur de la force! Ils surgissent de nulle part, et rendent la quête de notre héros périlleuse. Comme lui, ils maîtrisent le ninjutsu, et notamment la magie ninja, qui permet de marcher sur l'eau, de se rendre invisible, de manger proprement avec des baguettes ou de réciter la table de multiplication par neuf sans se tromper! Sasuké a besoin de collecter certains items (des parchemins) pour pouvoir déclencher ses sorts magiques. Il ramasse sur les corps encore chauds de ses adversaires des items qui lui fournissent des armes de jet comme des shurikens, malheureusement en

nombre limité. En mode 2 joueurs, un comparse vient l'aider à sauver la belle. Chinnen a le crâne rasé comme un moine bouddhiste, et manie le baton ou le katana comme un vrai samouraï.



Même les petits villages de pêcheurs ne sont plus des havres de paix depuis que les ninjas félons hantent le pays.



Sasuké vient de se prendre deux pratiquants d'aïkido sur le dos, surgis de nulle part. Même Chinnen a fort à faire!

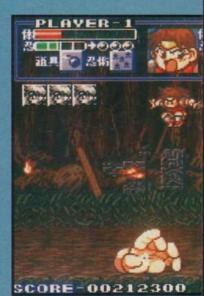


Shonen Ninja Sasuké et son intro animée.





Dans l'entrepôt, le combat fait rage! La bâtisse regorgeant de pièges, il vous faut faire autant attention à l'endroit où vous posez le pied qu'aux adversaires qui pullulent dans les environs.



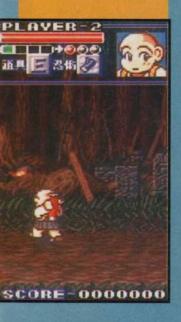
on •Salon • Salon • Salon • Salon • S



Le boss de fin de niveau, le ninja vert, vient de se matérialiser devant les deux compères. Une fois les invectives traditionnelles finies, il va falloir passer aux choses sérieuses: la baston!



Chinnen tient un des items qui contiennent les secrets de la magie ninja, vous débarrassant des importuns présents à l'écran en un tour de main.





Sasuké est en mauvaise posture. Mais Chinnen vient à sa rescousse! Il dispose d'un avantage certain: une poignée de shurikens bien aiguisés!

Ces agresseurs, portant des masques de tête de mort, sont de la racaille sans importance: deux coups de poing et un coup de pied, et ils n'en reste plus rien!





La carte de vos futurs exploits avec les différents endroits à explorer (villages et villes, forêts et cimetières...) avant de parvenir jusqu'au château du Daimyo maudit.

SPECIALISTE DU DEPÔT - VENTE SUPER STREET FIGHTER (X) 649 FRS DBZ 3 (FR **599 FRS** 489 FRS SUPER METROID R TYPE 3 **490 FRS** FATAL FURY 2 SOUL BLADER 2 490 FRS **FINAL FANTASY VI** 459 FRS PSG FOOTBALL FIFA SOCCER **499 FRS** WORLD CUP USA 499 FR MEGADRIM : UPER STREET FIGHTER (X) 599 FRS 579 FRS 539 FRS BZ 3 (FR) VIRTUA RACING 399 FRS **PSG FOOTBALL** SHINING FORCE 2 NBA JAM PETE SAMPRAS AUTRES TITRES TE **NSOLES OCCASIONS** + I JEU AU CHOIX GAME GEAR + 1 JEU GAME BOY + 1 JEU FRS 3 DO NTSC (NEUF) FRS JAGUAR PAL (NEUF) 2150 FRS

CARTES JAMMA + 30 TITRES

AU CHOIX À PARTIR DE 690 (ECHANGE-LOCATIONS)
OVERGAME MACHINE 11 1590 RS ARCADE SYSTEME 11 14
(MANETTE INCLUSE) 1490 RS GADGETERIES DBZ SF2
CATALOGUE CONTRE DEUX TIMPRES Trans : Console 50/60 H.z -SN /270 Frs - M.D. / 190 Ks : POSE PROMOTION JAP 169 F SEBALL II AR II - ULTRA MAN (89 FRS) M°AVRON - BOULEVARD DE CHARONNE **RUE PLANCHAT** M°Buzenval Tél: (1) 44 93 70 67 - Fax:(1) 44 93 70 68 BON DE COMMANDE ADRESSE..... VILLE..... DESIGNATION QUANTITE MONTANT

FRAIS DE PORT : 30 F JUSQU'À 3 JEUX - CONTRE REMB: 50 F

CCP

CARTE BLEUE

SIGNATURE

RUE D'AVRON

CHEQUE

DATE D'EXPIRATION

DATE

C+34

Sur le stand Capcom, il y avait Street Fighter II. Je me demande pourquoi je vous précise encore cela: sur les stands Capcom, il y a toujours SF II. Cela fait bientôt trois ans que, quelle que soit l'expo concernant les jeux vidéo où vous vous rendez et quel que soit le moment de l'année. Capcom sort une nouvelle version de SF II! Mais je ne vais pas m'étendre sur Super SF II: on vous l'a présenté le mois dernier (et on recommence ce mois-ci)!

BONGAZU

A part SF II, il y avait l'excellentissime Demon's Blazon, dont la preview exclusive doit se balader quelque part dans votre mag' préféré. Parmi les nouvelles cartouches, les softs pour la SFC étaient à l'honneur. On pouvait

admirer une version définitive de Bongazu, un jeu de platesformes qui met en scène un personnage de Walt Disney assez loufoque, et spécialisé dans les gaffes et les gags idiots!



Bongazu, très cartoon, fait des grimaces pour amuser la galerie.

À NOUVEAUX SF II, **NOUVEAUX JOYPADS!**

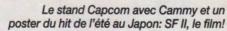
Capcom profite de la sortie de son Super SF II sur la SFC et la MD, et le même jour la sortie de son dessin animé long métrage, pour commercialiser un nouveau joypad. Son nom: le CP (pour Capcom Pad) Soldier, ou le CP Soldier MD en version console Sega. Il coûte 1 980 yen, soit environ 120 francs. Il semble avoir une forme très ergonomique, des boutons dans tous les sens et un nom aussi tarte que le CPS Police!



Le CP Soldier et son compagnon, le CP Soldier MD.

L'ÉVÉNEMENT DE L'ÉTÉ AU JAPON: LE DESSIN ANIMÉ SF II

Le mois dernier, C+ vous a parlé de l'histoire du film animé SF II. Voici quelques images tirées de ce que les Japonais ont déjà baptisé "l'événement de l'été". D'après les quelques extraits que j'ai pu voir, il semble que l'animation a été soignée, privilégiant les angles de vue spectaculaires lors des combats qui émaillent le film. Graphiquement, le dessin animé reste assez proche de l'esprit du jeu.







Ryu, en garde, attend une ouverture dans la défense de l'adversaire.



Ken s'apprête à mettre un pain! Que de violence! Mais où est donc le côté zen de la force?



Ryu s'entraîne pour devenir meilleur que Sam au lancer de pizza congelée.



Sur son piton rocheux, Ryu exécute un kata.



Ryu et Ken sont en train de s'affronter...



... Ken lance une attaque avec un coup de pied circulaire...



... mais le pied manque de peu le visage de Ken!



LE JAPON EN DIREC

MICKEY & MINNIE MAGICAL ADVENTURES 2

La suite de Mickey Magical Adventures était présentée. La modification la plus importante réside dans la possibilité d'incarner également la petite amie de la souris, d'où le titre du jeu Mickey & Minnie Magical Adventures 2! Ce second opus reprend quasiment tel quel le système du premier épisode. De nouveaux décors et personnages, inspirés de l'univers de Walt Disney, viennent cependant lui redonner un coup de neuf. Mickey dispose toujours de sa large panoplie de déguisements, passant du pompier à Robin des bois au gré des obstacles à franchir!



Mickey escalade les arbres en prenant garde aux écureuils volants.



Vous pouvez choisir d'incarner Mickey, Minnie, ou même les deux en mode 2 joueurs.



Les boîtes à surprises s'ouvrent quand vous arrivez à proximité. Attention à ne pas vous laisser surprendre!



Le niveau de la fête foraine n'est pas très dur, mais très coloré.

LES GOOD VIBRATIONS DU CPS POLICE

Le CPS Police est le dernier gadget de Capcom. Le système se branche sur la sortie son de votre SFC. Un boîtier convertit les ondes sonores en vibrations. Le joueur revêt une espèce de harnais qui lui plaque dans le dos et sur le ventre des sortes de haut-parleurs basse fréquence. A chaque effet sonore, les sons sont convertis en vibrations dans le dos et dans le ventre: si vous faites exploser un camion de quatre-vingts tonnes, plutôt que d'entendre uniquement le "schrumpf" de l'explosion, le CPS Police vous permet de sentir l'onde du "schrumpf" qui traverse votre corps d'athlète au repos! En théorie, c'est très beau. En pratique, cela tourne à l'escroquerie: les jeux comportent presque toujours

un fond sonore et pas seulement des bruitages spéciaux, ce qui fait que le système vous envoie des vibrations en permanence, et qu'on associe difficilement un événement à un type de vibrations. Bref, Capcom est en train de concurrencer Sega, traditionnellement en tête avec des trucs bons pour les journalistes américains, genre Activator... Cela dit, je tiens à préciser que je suis parfaitement de mauvaise foi, qu'il y aura certainement des légions de personnes pour trouver le CPS génial, et que j'aime Sega!



Le CPS Police n'est pas une idée originale. Au dernier CES, une petite boîte inconnue présentait un système similaire!

REIMS CHAMPAGNE!

TROIS nouveaux magasins dans votre région

NEW MODE GAMES

84 rue Chanzy 51100 Reims Tél: 26.86.82.00

NEW MODE GAMES

21 rue Léon Bourgeois 51000 Chalons/Marne Tél: 26.21.01.55

STAR GAMES

3 rue Jeanne d'Arc 51100 Reims Tél: 26.47.87.88



Ventes - Achats de jeux vidéos

(Neufs - occasions) Ventes par correspondance Toutes les nouveautés sur :

MEGADRIVE.SUPER NITENDO.3DO

CAPCON

Salon • Salon • Salon • Salon • Sal

DEMON'S BLAZ

Parmi tous les jeux présentés sur le stand Capcom celui qui, sans nul doute, frappait le plus l'esprit était Demon's Blazon. Ce titre ne doit rien vous dire, mais celui de Ghouls'n Ghosts devrait être plus explicite. En effet, Demon's Blazon, après Ghouls'n Goblins et Ghouls'n Ghosts (Chomakaimura), est une sorte de numéro trois de la série.

J'écris "sorte" car il présente autant de similitudes que de différences!

Allons-y pour les ressemblances! Le concept du jeu est le même: un croisement entre un jeu de platesformes et un jeu d'action/baston. A chaque niveau, vous vous frayez un passage jusqu'à la fin, où un gros boss immonde va vous faire passer un mauvais quart d'heure jusqu'à ce que vous ayez pigé le timing ou découvert ses points faibles. Dès le premier niveau, la ressemblance avec G'N G s'impose. De la même façon que les morts vivants surgissaient du sol, les fantômes se matérialisent autour de vous! Les graphismes portent la "patte" de la série G'N G avec son ambiance fantastico-moyenâgeuse sinistre à souhait!
Les bonus et items à récupérer en tirant sur telle ou



Ça ne vaut pas l'argenterie de Madame votre mère, mais ça, c'est du lustre! A voir le nombre de crânes qui oment la chose ou les chaînes qui le rattachent au plafond, on peut deviner que le graphiste est un amateur de hardrock!

telle partie innocente du décor, l'action incessante, les attaques des adversaires qui pullulent et vous forcent souvent à vous réfugier dans la fuite en avant... tout cela rappelle immanquablement la mythique série de Capcom. Mais, d'autre part, il est difficile de parler de G'N G III, car le héros de l'histoire est différent. Sir Arthur, son

art, il est difficile de parler de G'N G III, car le héros de l'histoire est différent. Sir Arthur, son armure et son caleçon ne sont plus de la partie! Les programmeurs n'ont cependant pas été chercher bien loin ce nouveau héros, puisqu'ils ont mis à contribution un des boss comme héros de cette cartouche! Enfin, "qu'importe le flacon, pourvu qu'on ait l'ivresse!" Et, de ce côté-là, pas de problème! Capcom n'a pas failli à sa réputation! Je me soucie peu du personnage que je vais diriger pourvu que je trouve dans le jeu l'excitation et les heures de béatitude que j'ai eues avec la série des G'N G! Je veux même bien incarner la fiancée de Sir Arthur, pourvu qu'elle soit équipée correctement (d'un lance-flammes, par exemple!). Dans Demon's Blazon vous allez incarner un des anciens méchants des G'N G, FireBrand. Ce n'est pas la première fois qu'il prend du service. Il était également le héros de la série d'action/aventures Gargoyle Quest sur NES et Game Boy.

ET UN BOSS DE FIN DE NIVEAU, UN!

Ce dragon mort vivant est un peu taquin. Les lambeaux de peau qui pourrissent peu à peu sur sa carcasse renforcent son côté "mutin". Il aime jouer, et surtout avec le feu! Mais ce n'est pas à vous qu'on va apprendre qu'un bon feu, entre amis, réchauffe toujours le cœur.



Méfiez-vous de la grosse bête: elle a plus d'un tour dans son sac!



Coucou! Qui voila? Allez, on fait une risette au petit oiseau de feu pour la photo!



on •Salon • Salon • Salon • Salon •

N DIRECT

ON

Voici le boss des statues. Ses attaques sont ultrarapides, mais il fonce droit devant! Ne cherchez pas à parer ses coups, mais évitez-les en sautant au bon moment, avant de lui envoyez quelques boules de feu bien senties!



Au lieu de faire le malin, accroché à votre statue comme un singe à son arbre, vous feriez mieux de vous mettre au travail. Il vous faut détruire ses représentations de pierre, comme celles à droite et à gauche. Pour cela, placez-vous devant et, grâce à un des boutons du joypad, vous allez déclencher une attaque spéciale, qui réduit ses statues en miettes. La dernière révélera le boss himself!



Firebrand est particulièrement balèze. Si vous avez passé quelques heures à essayer de le renvoyer en enfer, vous devez avoir une idée de ce que je veux dire! Dans la nouvelle cartouche de Capcom, vous allez avoir besoin de quelque chose de sérieux pour passer ne serait-ce que le premier niveau. Et, sur ce chapitre, FireBrand ne craint personne. Ce charmant démon rouge, comme une écrevisse que l'on aurait dotée d'ailes et de l'haleine fétide de Niiico, a entre autres talents la possibilité de projeter des jets de flammes. Il peut aussi voleter, et se maintenir ainsi quelques instants dans les airs. Équilibriste hors pair, il peut rester accrocher à presque n'importe quelle surface, grâce à ses pieds griffus.



Les revenants sont une plaie. Ces formes immatérielles se

baladent un peu partout, puis



Si vous aimez le gore, vous allez adorer l'ambiance de Demon's Blazon! Pendant que vous sautez avec la grâce d'une biche d'un piton rocheux à l'autre, des bras déchamés d'écorchés vifs, os et muscles sanguinolents, tentent de vous entraîner dans l'abîme.



Admirez la qualité des décors d'arrière-plan!
La plupart des niveaux sont de vé ritables œuvres
d'art! Quand je pense à ce que les graphistes
de Capcom vont nous offrir avec les consoles 32 bits
et leurs millions de couleurs affichables, j'en
frémis d'avance d'allégresse!



FireBrand possède la faculté de voler. Mais pas très haut... et pas longtemps.



Un boss se matérialise. Lui aussi veut sa ration de baffes et vous allez vous faire un plaisir de la lui donner!

T'AS QU'À VOIR TAKARA

Takara a été le premier éditeur à proposer sur les consoles de Sega et de Nintendo des adaptations de hits d'arcade de SNK. Depuis King of the Monsters, de nombreuses autres licences de jeux Neo Geo ont été adaptées par cette compagnie, qui conserve des liens privilégiés avec SNK. Lors de l'Omocha Show, le stand Takara semblait placé sous le signe de Garô Densetsu! Il y en avait pour tous les goûts! Pour les possesseurs de Super Famicom, de Game Boy, aussi bien que pour les segamaniaques. Les versions présentées allaient du classique Garô Densetsu jusqu'au tout récent Garô Densetsu Special!

Garô Densetsu n'est plus à présenter. En revanche, la version Special, disponible sur SFC, offre deux nouvelles options intéressantes, sans compter les améliorations portées à l'animation et aux graphismes, retravaillés. Tout d'abord, il est désormais possible de sélectionner la vitesse du jeu. Le mode 1 est le plus rapide, et donc le plus difficile! L'autre nouvelle option consiste en un Survival Mode. Il vous permet de constituer une équipe qui en affrontera une autre, gérée par l'ordinateur. Il vous faudra concevoir une stratégie pour remporter la victoire, choisir attentivement les combattants que vous allez sélectionner, ainsi que les techniques que vous désirez mettre en œuvre.

SPECIAL [[DOLBY SURROUND]]] REPROGRAMMED @TAKARA 1994

GARÔ DENSETSU SPECIAL (SFC)



Tung Fu Rue s'est transformé en gros balèze. Rendu furieux par les coups que lui a portés Laurence, il tourne sur luimême comme une toupie, l'expédiant hors de l'écran!



Terry, d'un coup de poing magistral, frappe le sol, déclenchant une onde de choc qui assomme Duck le punk.



En Corée, affrontement entre Big Bear et Kim, expert en taekwon-dô.

GARÔ DENSETSU 2 (MD)



Combats acharnés dans les arènes! Admirez Sonya à l'œuvre, et prenez-en de la graine.



Après quelques heures de pratique, vous pourrez faire des sans-faute!



Sonya, en signe de victoire, s'aère avec son éventail d'acier, le vaincu gisant à ses pieds.



Une attaque spéciale d'Andy: la Torpille de feu. L'adversaire a peu de parades.



GARÔ DENSETSU 2 (GB)



Choisissez parmi ces huit combattants celui qui vous mènera à la victoire.



Les sprites de la Game Boy sont un peu petits, mais l'animation est très rapide.



Le soleil se couche sur les aventures de Garô Densetsu. Nif.

Panasonic 1 manette + les jeux NOUVEAU Payez en plusieurs fois Crash and Burn et John Madden Football! avec la carte Aurore MICROMANIA MONTPARNASSE 126, rue de Rennes - 75006 Paris Tél. 45 49 07 07 **LES NOUVEAUTES 3DO** MICROMANIA FORUM DES HALLES Who Shot J. Rock 499 F 375 F 5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2 **Doctor Hauzer** Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78 Shock Wave MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES The Horde 84, av. des Champs-Elysées RER Ch. de Gaulle-Etoile - Mo George V Tél. 42 56 04 13 Out of this World Wing Commander 499 F 375 F MICROMANIA ROSNY 2 **Total Eclipse** Centre Commercial Rosny 2 Tél. 48 54 73 07 MICROMANIA VELIZY 2 Centre Commercial Velizy 2 Tél. 34 65 32 91 MICROMANIA LA DEFENSE Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2 RER La Défense . Tél. 47 73 53 23 MICROMANIA NICE Des milliers" de Figurines et de Centre Commercial Nice-Etoile Ramicards Dragon Ball Z avec Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14 l'achat de certains jeux dans tous MICROMANIA LYON LA PART-DIEU les magasins Micromania Niveau 1 . Face sortie Métro **Offre valable dans la limite 69000 Lyon'. Tél. 78 60 78 82 des stocks disponibles Avec la Mégacarte, 5% de MICROMANIA LILLE V2 remise sur des prix canons, Centre Commercial de Villeneuve d'Ascq même sur les promotions if sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F Niveau bas - Tél. 20 05 57 58 IMPORTANT: Les prix indiqués sont valables jusqu'au 4 septembre 94 BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX LIVRAISON Titres PRIX Nom **GARANTIE PAR** Adresse COLISSIMO Code postal Commandez par tél. 92 94 36 00 PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F) + 29 F Ouvert de 8h à 19h du lundi au Précisez CD 🗆 Cartouche 🗆 Total à payer = vendredi, de 9h à 19h le samedi Date d'expiration/.... Signature : Règlement: Je joins 🔲 Chèque Bancaire 🔲 CCP 🔲 Mandat-lettre Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement N° de membre (facultatif) Entourez votre ordinateur de jeux: 🗆 Game Boy 🔲 Megadrive 🗔 Gamegear 🖂 CD 32 🔝 Super Nintendo 🗀 Macintosh 🔲 3D0

NOUVEAUTES BORD





Tops Micromani



DRAGONBALL Z

Hit Super Nintendo. Des combats infernaux quels vous incarnez les héros de votre dessin animé préféré!



PETE SAMPRAS TENNIS

Un super jeu de tennis qui privilégie la jouabilité! Tous les coups du tennis avec un réalisme étonnant plus un quadrupleur intégré dans la cartouche même!

GROUND ZERO TEXAS

Une nouvelle étape franchie avec ce jeu dans

le film interactif! Une combinaison de jeu de

tir et de jeu d'action ou vous devrez progresser

correctement dans le scénario proposé.



disponible à la fin de l'été est un modèl ntion et de graphisme : un véritable



Un super jeu d'action réalisé par Sunsoft. Des le temps et contre Bloth et ses pirates à la



PIRATES OF DARK WATER

graphismes superbes pour une course contre secherche du trésor de Rule I



LUNAR

Une nouveauté pour votre Méga CD aux graphismes fantastiques qui vous emmène dans une aventure extraordinaire! Un véritable jeu de rôle !!



TOM CAT ALLEY

Une simulation de vol top pour votre Mega (D ! Un véritable film interactif à la bande sonore parfaite qui vous plonge à 100% dans l'action !



Un super jeu de boxe réalisé à partir de séquences vidéo ! Une véritable simulation de boxe interactive.



FIFA FOOTBALL

Une simulation révolutionnaire! Electronic Arts, le maître des simulations sportives, a réalisé un chef- Partez à la recherche de l'épice sacrée dans ce d'oeuvre. Vous pourrez jouer jusqu'à 4 joueurs en même temps grâce à l'adaptateur 4 joueurs.



INCREDIBLE HULK

Le héros des Mervels Comics ! Le fameux Brice Banner se transforme une fois de plus en super géant vert dans un jeu d'action délirant!



DUNE 2

Un hit micro adapté sur votre Megadrive fabuleux jeu interactif!



LANDSTALKER

Une superbe aventure/action réalisée par "Climax". Vous incarnez Nigel, un mercenaire partant à la recherche d'un trésor.



FATAL FURY 2

animation parfaîte, 12 adversaires au menu, un mode versus, un mode tournoi ... tout pour plaire I



NBA JAM

Choisissez 2 joueurs parmi 54 Stars de la NBA et 27 équipes du championnat 94! Jouez à 3 ou 4 avec les adaptateurs Megadrive et Super Nintendo!



STREET OF RAGE 3

Vous découvrirez une multitude de détails et de nouveaux coups spéciaux dans ce nouvel épisode et une innovation de taille vous permet de jouer en mode versus.



SONIC 3

Des décors inédits ! De nouveaux ennemis ! Un mode 2 joueurs d'enfer et un nouveau bonus en 3D qui vous rendra complètement dingue.

STAR WARS



es sansations son garantes.

de la borne d'arrade. Seul ou

٩ MEGARACE Un jeu d'une nouvelle génération qui ouvre la

voie aux jeux de demain sur CD Rom. Des raphismes futuristes précalculés à l'aide de 3D Studio qui vous permettront d'évoluer sur 16 circuits pour des courses délirantes !





CRUE BALL

Une merveille de flipper ! 9 niveaux sationnels de jeu ! Une entrée spéciale de



BATMAN RETURNS

que celui ci est accroché à des cordes

Gratui pendant tout l'été !

Des milliers^{**} de Figurines et de Ramicards Dragon Ball Z avec l'achat de certains jeux dans tous les magasins **Offre valable dans la limite des



Une aventure démente ! Vous êtes dans un monde où le danger surgira à chaque instant: Une lutte sera sans merci contre d'étranges créatures; vous ferez la découverte d'une autre civilisation



MICKEY ET DONALD

Retrouvez nos 2 héros dans une même aventure, s'entraidant pour franchir les bstacles et les difficultés du parcours !



GLOBAL GLADIATOR

Mick et Mack vont nettoyer la terre de ses cochoneries polluantes. Vous n'aurez pas le

mps de souffler tant la tâche est immense.

BULLS VS BLAZERS

Participez aux Playoffs 1992. 16 équipes au choix. Tous les meilleurs coups du 🚵 basket avec les meilleurs joueurs



LHX ATTACK CHOPPER

Avez vous déjà ressenti le souffle du diable à vos trousses ? Grimper dans le cockpit du LHX



GHOULS' N GHOSTS

Vous êtes Arthur, le chevalier le plus courage du royaume. Partez à la rescousse de la Princesse Guenièvre à travers 8 niveaux



JOE MONTANA 93

Toutes les 28 équipes de la NFL en formations pro pour l'attaque et la défense ! Améliorez vos stratégies en mode Exhibition.



G LOC

Le top du jeu d'arcade adapté sur megadrive. Vous pilotez un avion de hasse et combattez des ennemis qui ne vous ferons pas de



LES NOUVEAUTES D'ABORD



LE HIT DES HITS!

Une cartouche de 40 mégas qui inclut toutes les nouveautés de la version Arcade! Des graphismes d'enfer et de



(La Légende de Saien) sur Super Nintendo

Un titre pour les fanas de Street Fighter 2 pour 1 ou 2 joueurs. Des combats infernaux dans lesquels vous incarnez les héros de votre dessin animé préféré!

GÉNIAL! La BD Manga avec le jeu !!

R TOPS MI



LE LIVRE DE LA JUNGLE

dans cette version vous devrez chercher la sortie ou le Boss pour parvenir à la fin de l'aventure.



HYPER VOLLEYBALL

3 modes de jeu, des équipes personnalisées, des conseils de l'entraineur et la possibilité de



WORLD CUP USA 94

Un fameux hit en perspecyive. Disponible fin de l'été, c'est un véritable dessin animé interactif. Et cette simulation fait honneur à la coupe du monde! Techniquement très réussie, cette

MEGAMAN X

Vous dirigez le fameux Megaman contre le sinistre Sigma et son armée de Maverick Replaids qui ont envahi le monde !

Gratui

dans tous les magasins

Micromania

pendant tout l'été!

HII

FFRE EXPLOSIVE



Un jeu d'aventure tout en Français ! Incarnez unjeune guerrier qui doit récupérer les 4 nts élémentaires du feu, de l'air, de l'eau et de la terre



SECRET OF MANA

Un super jeu d'aventure à la Zelda. Vous pourrez contrôler 3 personnages à la fois, utiliser des pouvoirs magiques.



NBA JAM

Le jeu vous permet de choisir vos 2 joueurs parmi les 54 plus grandes Stars de la NBA et les 27 équipes officielles du championnat 94 !



STUNTCAR FX

La nouvelle simulation de course par Ninte Ce jeu intègre le nouveau processeur FX 2 hyper ant pour des courses d'une rapidité et d'une fluidité démente !



SUPER METROID

Un hit de la NES adapté sur votre console super nintendo! Une réussite avec encore plus d'action, encore plus d'options, encore plus de rapidité!



ROCK'N ROLL RACING

50 courses sur 6 plaènetes différentes, face à 3 concurrents terribles. Envoyez vos missiles, posez vos mines, poussez vos adversaires



FIFA INTER. SOCCER

Un chef d'oeuvre : 4 joueurs en même temps grâce à l'adaptateur 4 joueurs!



SOCCER SHOOT OUT

Un jeu de football réalisé par Capcom qui apporte un mode original : le foot an salle. Faites rebondir la balle contre les murs et trompez votre adversaire.



FATAL FURY 2

Une animation parfaîte, 12 adversaires au menu, un mode versus, un mode tournoi ... tout pour plaire!



SKY BLAZER

Vous êtes le Prince d'un superbe royaume et devez délivrer votre Bien aimée ! 15 niveaux



L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE

La suite du fameux Star wars! Ce second épisode est inspiré du 2e volet de la fameuse Soga. Une bande son superbe vous permettra de rentrer



FATAL FURY SPECIAL

La toute nouvelle version de Takara! Après Fatal Fury et Fatal Fury 2, voilà Fatal Fury Spécial : une cartouche de 32 MB incluant les 15 personnages des 2 épisodes précédents.

Des milliers de Figurines et de Ramicards Dragon Ball Z avec l'achat de certains jeux

**Offre valable dans la limite des stocks disponibles



SUPER NINTEND



La Super Nintena

+ FIFA Soccer (ou World Cup USA 94) + Street Fighter 2



49F avec l'achat d'1 jeu **GRATUIT** avec



Des Super Promos* à partir de [



TURTLES NINJA 4

La Statue de la Liberté a disparu! Le super jeu d'arcade adapté sur votre console. Sur un scrolling horizontal vous montrerez à Schredder



MAGIC SWORLD

La force du mal est devenue majoritaire sur la terre. Vous êtes un chevalier courageux qui lui seul possède l'épée magique. Vous seul pourrez triompher des forces du mal!



WWF WRESTLEMANIA

Montez sur le ring et défiez une de ces bêtes du catch. Toutes sortes de prises sont possibles représentées par de superbes graphismes.



BEST OF BEST KARATE

Après vous être entraîné avec un sparring partner, et sur un sac de sable, allez uérir la ceinture de champion du mon de Kick Boxine



SUPER DOUBLE DRAGON

Billy et Jimmy sont de retour! Spécialistes en Arts Martiaux, vous dvrez libérer votre soeur retenue prisonnière par la mafia. Votre maitrise des arts martiaux sera votre plus grand atout.



THE SIMPSON'S

Bienvenue dans le monde délirant de Bart. Il doit retrouver ses devoirs perdus à travers 9 niveaux, tous plus délirants les uns que les autres.



BLUES BROTHERS

Ils sont là! Ils arrivent! Nos 2 musiciens bruyants et maladroits prêts à faire les pires bêtises pour mettre à bout de nerf toutes les polices de la ville



SUPER GOAL

Faites votre choix parmi 24 équipes internationales. 3 modes de jeu, 3 vues différentes du terrain, une fonction "Instant replay", 4 formes de stratégies et tous les coups du football !

GAGNEZ LE JEU **WORLD CUP USA 94** SUR 3615.

MICROMANIA



SUPER R TYPE

Sur un scrolling horizontal votre vaisseau

spatial détruit tout ce qui s'oppose à sa

Un jeu de plateforme génial! Des bulles,



SUPER PANG

rosses et petites se déversent sur 99 niveaux Parcourez le monde à la recherche de nouvelles batailles de bulles explosives !





Bravo ! Vous vous êtes qualifié à la course de voitures la plus folle qui soit! Vous concourrez sur plus de 30 circuits différents et tout ça contre l'ordinateur ou contre un autre joueur

ADDAMS FAMILY

La famille Addams a été kidnappée. Gomez

(vous) devra éviter toutes sortes de monstres

et chercher des indices pour mener à bien sa



SUPER ALESTE

Le shoot 'em up à posséder sur votre Super tous les sens, une super musique, des armes



Le principe du jeu est simple mais infernal : par divers moyens (en creusant, à l'aide de bombes..) vous mènerez une colonie de petits êtres stupides, les lemmings, à un point très précis



UN SQUADRON

Combattez pour la liberté à bord de votre avion dernier cri de la technologie. Dégommez tout sur votre passage sur huit niveaux différents à travers des forêts, des déserts.



STREET FIGHTER 2

Les combattants parcourent le monde pour se Nintendo! Des Sprites géants qui bougent dans rencontrer et se mesurer. Choisissez un combattant aux techniques et coups bien particuliers.

Offre exclusive[.] Micromania !



ROBOCOP 3

cop le flic métallique de Détroit traque les dealers aux 4 coins de la ville. Armé et redoutable, ce jeu d'action vous tiendra en haleine pendant de longues heures.



RIVAL TURF

Vous êtes déterminé à éliminer les loubards du gang de Big Al. Vous aurez la possibilité de faire appel à un 2e joueur. Vous combattrez sur 6 niveaux différents sur des décors trés soignés.



Une conversion admirable du jeu d'arcade. Le jeu de baston le plus violent des jeux video ! Choisissez 1 des 7 combattants et effectuez 3 rounds avec des adversaires terribles l



Un jeu d'arcade comportant plus de 60 niveaux délirants grouillants de vermine et d'obstacles imprévus avec votre héros Bart

Reportage · Reportage · Reportage · Report



osferatu est très largement inspiré d'un des plus célèbres jeux sur ordinateur, Prince of Persia, apparu au début des années quatre-vingt sur Apple IIe. Il s'agit de guider le héros à travers une série de labyrinthes, de galeries et de couloirs. Celui-ci peut se battre à coups de pied ou de poing. Le succès et la renommée de ce jeu sont dûs à la qualité de son animation. Chaque mouvement du héros, que cela soit pour sauter, avancer pas à pas, se battre ou courir, est décomposé en une série d'étapes intermédiaires qui donnent toute sa fluidité au déplacement du personnage. On a vu aussi soigné que dans Flashback, c'est vous dire! Le second ingrédient qui a assuré la gloire de Prince of Persia, surtout de Prince of Persia 2, n'est autre que la série de pièges et de chausse-trapes, qui rendent la progression à travers le jeu particulièrement périlleuse. Il est très facile de mourir dans ce jeu, et ce très souvent et de manières variées! Un saut mal estimé, et vous vous écrasez au fond d'une trappe. Un pas imprudent, et votre cadavre, empalé sur un pic qui aura surgi du sol, va rejoindre la série de squelettes qui achèvent de blanchir dans les oubliettes du château! Nosferatu, sorte de clone, mais un clone encore plus soigné

que l'original, reprend donc tous les ingrédients d'un jeu qui a fait ses preuves. Les graphismes des écrans sont aussi splendides que détaillés. Les murs sont parsemés de petits détails qui contribuent à cette ambiance chaleureuse particulère aux films d'horreur: chaînes et menottes suspendues aux murs, portes ensanglantées, éclairage vacillant des torches enfumées... L'aspect des murs des différents châteaux est aussi beaucoup plus varié et recherché que dans Prince of Persia. L'introduction fait appel à une série d'images digitalisées du plus bel effet, qui nous conte l'histoire de Nosferatu, prince de la nuit. Dans un pays reculé, la Transylvanie, les journaux locaux relatent depuis quelque temps la disparition de jeunes filles les nuits de pleine lune. Elles ont généralement été aperçues pour la dernière fois à proximité de l'un des six vieux châteaux qui se trouvent dans ce coin des Carpates. La dernière à avoir disparu n'est autre que votre fiancée! Vous vous précipitez dans le premier de ces châteaux abandonnés pour tenter de la retrouver. Il vous faudra les parcourir tous de fond en comble avant de parvenir jusqu'à Dracula, et votre promise. A la fin de chaque bâtisse explorée, vous combattrez un boss de fin de niveau.

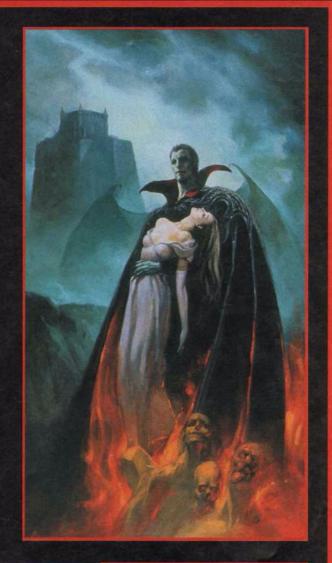
ILS BOSSENT DEHORS!





Les boss de fin de niveau vous attendent aussi aux alentours des châteaux, alors que vous pensiez vous en être sorti sain et sauf! Devant une superbe digitalisation des grilles de cette antique forteresse, il vous faudra affronter ce loup-garou qui fait des bonds impressionnants.

'tage · Reportage · Reportage





Comment RENCONTRER des filles!

DIALOGUER ET SE FAIRE

DES AMIS

36 70 21 12

BOÎTE AUX

LETTRES VOCALE

BOXPHONE

NOUVEAU

Créez
votre répondeur personnel!
Laissez et Recevez

des messages confidentiels au

36 68 21 41

ETES-VOUS PRÊT POUR VOTRE PREMIÈRE FOIS ?

36 70 21 07

Vous voulez gagner une console 3 D O ? 36 68 21 88

Affrontez ALIEN

36 68 80 33

Vous pouvez gagner des consoles 16 bits, des jeux et des Tee- Shirts!

Comment avoir du succès auprès des filles !

Gagnez, avec COOL SPOT, c'est super COOL !

36 68 88 08

Trouvez les spots et gagnez une console de jeux et des T-shirts

JOUEZ ET GAGNEZ AVEC LE SNORK

36 68 21 88

Tout ce qu'il faut savoir sur les filles 36 70 21 01

VOUS VOULEZ GAGNER UNE CONSOLE MEGA CD II ? 36 68 21 88

Je n'ai pas encore eu de rapports. SUIS-JE NORMAL? 36 70 21 01

JAI HONTE car je ne sais pas danser 36 70 21 01

Comment les filles aiment être séduites 36 70 21 07

Comment organiser votre PREMIER rencart! 36 70 21 01

Vous voulez gagner une console NÉO GÉO ?

Comment sortir avec une fille SANS PERDRE SON INDÉPENDANCE!

COMMENT EMBRASSER LES FILLES!

3615 Canal 21 Echangez vos jeux vidéo

Pour les services 36 70 la taxation ne sera que de 8,76F à la connexion puls de 2,19F par minute. CODE MEDIA : 161 Pour les services 36 68 la taxation ne sera que de 2,19F par minute.

Reportage · Reportage · Reportage · Repo

UNE GENÈSE DIFFICILE!



Nosferatu est un Prince of Persia dix fois plus soigné: admirez le détail des crânes au fond de la fosse, le halo de la torche sur les murs...

longtemps au fond d'un tiroir avant d'être commercialisée! Souvenez-vous: dans vos premiers numéros de Consoles+ (une valeur sûre pour les collectionneurs!), voilà trois ans, je vous parlais déjà de ce jeu, qui était à l'époque bien avancé! Trois ans après, il est enfin officiellement annoncé. Que s'est-il donc passé? Il semble que Seta ait rencontré des difficultés dues à la grande ressemblance de son jeu avec Prince of Persia. Quoi qu'il en soit - accord discret signé entre les deux éditeurs ou que Seta ait dû procéder à certaines modifications pour rendre sa cartouche un peu plus "originale" -, le résultat est le même: Nosferatu est un mort-vivant qu'on n'atten-

Nosferatu est une des cartouches qui a moisi le plus



Voici une photo de la version Megadrive de Prince of Persia, testée dans Consoles+ nº 29. Jugez par vous-même...

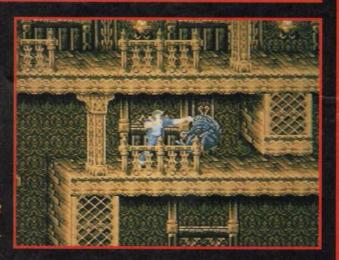


Les cryptes du château sont particulièrement malfamées. Mais un coup de pied dans les gencives, même celles d'un mort-vivant, a toujours un effet garanti!



Décors superbes et action à la Prince of Persia!

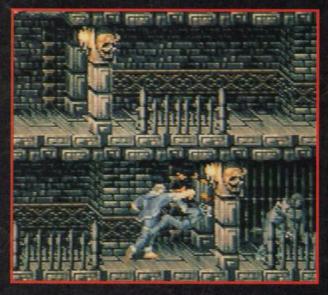






Lorsque vous passez devant certains cachots, les prisonniers implorent votre aide. Cela ne doit pas refroidir votre ardeur pour autant car les créatures aux ordres de Dracula pullulent dans les couloirs.

La distribution de baffes se poursuit dans les entrailles du château, compliquée par la présence de pics et de pals qui surgissent des murs à intervalles réguliers.



Classé numéro un mondial*, Pete Sampras, dit le "Revolver", est capable de transformer une balle de tennis en véritable missile balistique. Lorsqu'il appuie sur la détente, vous avez intérêt à dégager.

Les services sont impitoyables, sans parler des coups droits et des revers imparables. Quant aux smashs, ils sont tellement puissants qu'ils font frémir les ramasseurs de balles. Tout y est: du tennis pur et dur.

Pete Sampras Tennis est agrémenté de voix échantillonnées interactives et de nombreux effets sonores réalistes. Parmi les multiples options, on peut citer: effet de la balle, 18 tournois internationaux, possibilité de revoir l'action, et un répertoire de coups à faire tomber les bras des joueurs français!

Pete Sampras Tennis sort sur la nouvelle J-Cart, une cartouche révolutionnaire avec deux connecteurs de joypad supplémentaires incorporés, ce qui permet de jouer à quatre en même temps. Pas besoin d'adaptateur; il vous suffit de brancher les joypads pour vous catapulter tous les quatre sur le court.

Le suprême jeu de tennis est arrivé et vous lance un défi. La balle est dans votre camp!

Sortie sur MD - 26 Mai Sortie sur GG - 19 Août

"Le Meilleur Jeu De Tennis est... Pete Sampras Tennis" JOYPAD 89%

"Indetronable!!!" CONSOLES+ 89%

PLAYER ONE 90%

MICRO KIDS 18/20









"La maniabilité est surprenante car

MEGAFORCE 90%

elle permet de faire les mêmes coups que si vous jouiez en vrai"





CODEMASTERS - Tel: 72 02 59 17 Fax: 78 49 08 80

© The Codemasters Software Company Ltd. ('Codemasters') 1994. All Rights Reserved. Codemasters, Sportsmaster, J-Cart and Pete Sampras Tennis are trademarks being used und Megadrive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Codemasters is using the trademarks pursuant to a licence. * Numero 1 mondial – corriger au se by Codemasters Software Company Ltd. Sega and Reportage · Reportage · Reportage · Report

SUPER FORMATIO

A vec la coupe du monde de football, les simulations de ballon rond fleurissent comme les cadavres des cartouches mutilées après le passage de Ze Killer! Human, "zespécialist-of-ze-simulation-z'à-l'est-du-Rio-Grande", s'est attelé à la tâche et nous a pondu un petit Super Formation Soccer' 94 juste à temps pour la coupe!

Parmi une myriade de concurrents, la cartouche de Human compte sur deux ou trois petites options ou originalités pour "faire son trou", à côté d'une série de caractéristiques standard que l'on retrouve dans n'importe quelle simulation de ce sport (goal manuel ou automatique, choix des équipes et du type de formation, durée du match, prise en compte des fautes…)!

La visualisation du terrain utilise le mode 7, et permet un affichage selon un angle intéressant, en pseudo-3D, qui réussit à retranscrire fidèlement l'impression des dimensions imposantes d'un vrai terrain de football. En contrepartie, les joueurs, aux sprites trop petits, ont l'air un peu perdu au milieu de ce terrain géant. La plupart des autres jeux de football proposent l'inverse: une portion congrue de terrain

dévoilée, mais des joueurs aux sprites plus imposants.

Super Formation Soccer' 94 gère jusqu'à quatre joueurs différents. On peut jouer à deux contre l'ordinateur, ou bien à deux joueurs contre deux. Il est même possible de laisser votre SFC s'exprimer en lui demandant de gérer les deux équipes qui vont s'affronter!

Grâce à diverses combinaisons des boutons du joypad, vous pourrez contrôler un nombre impressionnant de passes, de dribbles ou d'user de techniques plus exotiques, tel le célèbre "poulpe brésilien"! Cette technique des joueurs-ninjas brésiliens consiste à placer discrètement sur le terrain un numéro de Consoles+ sur le passage du joueur de l'équipe adverse qui a le ballon. Quand celui-ci se précipite sur les articles passionnants de cette glorieuse revue, subtilisez-lui discrètement la ba-balle pour aller marquer un but! Toute la difficulté vient du fait qu'il vous faudra, après, récupérer votre C+. Si, généralement, votre adversaire se fait sans trop de problème à l'idée de perdre un match, il refuse en revanche de lâcher le numéro de C+ qu'il est en train de dévorer!



tage · Reportage · Reportage ·

N SOCCER 194





Les sprites de Super Formation Soccer' 94 ne sont pas très gros, mais la représentation du terrain y gagne en originalité, comme vous pouvez le voir sur cet écran, où le terrain s'affiche d'un bout à l'autre!





Après chaque but marqué, vous avez droit au traditionnel petit tour d'honneur du terrain, bras levés au ciel pour recevoir les acclamations de la foule en délire! Vous contrôlez ici votre gardien de but manuellement, et avez décidé de lui faire effectuer une sortie courageuse, mais combien risquée...





En pleine course, alors que les joueurs de l'équipe adverse se dépêchent de regagner leurs positions de défense, votre n° 9 vient de shooter en direction des buts. Même si Super Formation Soccer' 94 ne se déroule pas sur plein écran, le recours au mode 7 et la représentation du terrain en font un jeu agréable.

SAT · EL.

15 BD VOLTAIRE 75011 PARIS Tel : 48 06 70 70 Fax : 48 06 70 80

Vente NEWS US/JAP/FR
NEUF & OCCASION
Reprise & échange
Vente par correspondance

Super titre ...!
SUPER STREET FIGHTER 2
(Téléphonez au 48 06 70 70 et réservez)
et le DBZ Action 2 en Français

| Super Street Fighter 2 (Jap & Dragon Ball Z 2 (FR) Bomberman 2 (Jap) Yuyu Hakusho 2 (Jap) Super Metroïd (US) Fifa Soccer (FR) World Cup US 94 (FR) Rgassi Tennis (FR) Ranma 1/2 4 (Jap) Muscle Bomber (Jap) World Heroes 2 (Jap) Samouraï Shadown (Jap) FX Trax (Jap) Final Fantasy 6 (Jap) | TEL 599 F TEL 499 F 499 F 599 F TEL TEL 589 F 699 F | S. NINTENDO / S. FAMICOM |
|---|--|--------------------------|
| Adaptateur 60 Hz | 99 F | 3 |
| Nitro 2 Dirtua Racing Dragon Ball Z (Jap) Fatal Fury 2 (Jap) Sampras Tennis Mr Nutz Dune 2 Art of Fighting | 129 F 549 F 399 F TEL 499 F TEL 489 F 499 F | MEGADRIVE |
| Super Side Kick 2 World Heroes 2 Jet Art of Fighting 2 | 1490 F 1490 F 1490 F | NEO GEO |

et aussi NEC, 3 DO, Mega CD, etc... Grand choix en occasion sur les jeux et consoles toutes marques!

BON DE COMMANDE

à renvoyer à
Sarl A.S - SAT.ELITE GAMES
15 bd Voltaire - 75011 Paris
Téléphone : 48 06 70 70
Dans la limite des stocks disponibles.
Prix modifiables sans préavis.

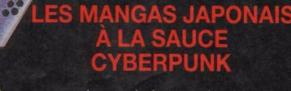
| Dé | signation | Prix |
|--|-----------------------------|------|
| | | |
| C+34 | TOTAL + frais de port | |
| Jeux et accesso | ires: 29 F / Consoles: 60 F | |
| The state of the s | Prénom | |
| | CP | |
| Ville | Tél | |
| | Chèque D Manda | |

Signature :

二年 明 工宗

APPLESEED, LE MANGA

-Ces signes cabalistiques signifient "Shirô Masamune" en kanji.



es mangas nippons deviennent, depuis quelques années, de plus en plus populaires en France. Les raisons à ce développement sont multiples. Il faut d'abord savoir que "mangas" (bandes dessinées) et "animés" (dessins animés) entretiennent des relations très étroites. Un manga célèbre donne souvent lieu à une série TV. Le Japon est désormais le premier producteur de dessins animés au monde et les télés françaises vont se fournir là-bas, transformant des centaines de milliers de téléspectateurs français en fans de dessins animés japonais!

D'autre part, les jeux vidéo profitent de plus en plus de la vogue des dessins animés, et les licences de personnages connus sont vendues à prix d'or (il suffit de mentionner Ranma 1/2, Sailor Moon, Doreamon, Patlabor)...

Enfin, Glénat, pour ne pas le citer, déploie tous ses efforts pour importer et traduire certains parmi les meilleurs mangas japonais. "Akira" a été le premier à débarquer dans l'Hexagone, suivi des séries des "Dragon Ball" et de "Ranma 1/2". Le prochain n'est autre que le "fabulissimégacool" "Appleseed"!

LA GENÈSE

A ppleseed sortira, à peu près au même moment, en manga en France, et en jeu vidéo au Japon! Appleseed est une saga qui comporte actuellement cinq volumes. Elle a débuté en 1985 et le dernier épisode date de 1992.

"Appleseed" se déroule dans les années 2000. Le monde est divisé en quatre blocs: les Etats-Unis, l'Amérique du Sud, la Communauté européenne et l'Asie. La planète a été le théâtre d'une série de conflits, et la plupart des grandes métropoles sont dévastées et laissées à l'abandon.

Une île, Olympia, est le dernier bastion de la civilisation. En plein océan Atlantique, elle a su en effet préserver une civilisation technologiquement très avancée, gérée par un ordinateur hyperpuissant, Gaïa, et une assemblée de Sages. Mais ce havre de paix est menacé par le chaos qui l'environne. C'est pour cela que l'île entretient une force paramilitaire composée de policiers de choc, les Swats. Les deux héros principaux de la série sont Deunan Natsu, une experte en contre-terrorisme de 23 printemps, et Briareos, un cyborg de 32 étés, humain bardé de prothèses de

métal qui en font un adversaire redoutable.

Dans le premier épisode, après quelques pérégrinations, ils sont récupérés par un dénommé Hitomi qui leur propose de devenir citoyens d'Olympia et de travailler pour la police de l'île. Dès leur arrivée, ils trouveront moyen de faire échouer une tentative de prise de contrôle de Gaïa, l'ordinateur central. Dans les épisodes suivants, les forces de police démantèlent un gang qui s'adonne à des expériences sur des mutants, mais ceux-ci s'échappent et sèment la panique dans Olympia. Puis l'île subit des attaques de commandos terroristes, une tentative de dictature provenant du sein même de l'élite dirigeante...

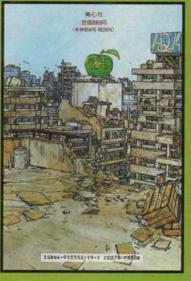
Appleseed a été la première publication de Shirô. Avant celle-ci, il avait collaboré à une série de fanzines nippons. Son travail est assez diversifié puisqu'il a réalisé des œuvres aussi différentes que la série "Appleseed", sombre et violente, et "Dominion", une parodie loufoque aux graphismes plus "cartoons". Par ailleurs, on lui doit un animé ("Black Magic") et il a travaillé sur l'aspect graphique des robots du jeu de Naxat pour PC Engine, Eternal City.

DÉBARQUEMENT IMMÉDIAT...



"Appleseed" va faire son apparition très prochainement en français: l'éditeur Glénat a décidé de publier les quatre tomes

de cette fantastique série. Chaque tome fera 192 pages, coûtera environ 80 francs et sera bien entendu en noir et blanc (comme les dessins d'origine!). Les deux premiers tomes arriveront respectivement en juin 1994 et en octobre 1994.



La première chose qui frappe à la lecture de ce manga, c'est l'énergie et la vivacité qui se dégagent des dessins de Shirô. Le découpage de l'histoire (attention! les mangas japonais se lisent de haut en bas, puis de droite à gauche, et ainsi de suite) est particulièrement appréciable les scènes d'action.

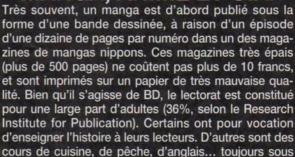
CONSOLES + 56

• Manga • Manga • Manga • Mang

DE L'ANIMÉ À L'O.V.A.

Les animés sont des dessins animés nippons, du style "Goldorak", "Dragon Ball Z" ou "Les Chevaliers du Zodiaque"... La plupart du temps, ils sont réalisés assez rapidement, voire à la chaîne, dans des "usines à animés". La qualité s'en ressent parfois, avec un abus des ralentis, de gros plans et de zooms. Cependant, certains peuvent être superbes, par la vigueur du trait comme par la force et l'originalité de l'histoire. Les O.V.A. (ou O.A.V., pour Original Animation Video) sont aux animés ce que la Neo Geo est à la Game Boy! Les O.V.A. ne comportent qu'une histoire, qui dure généralement de une demi-heure à une heure et demie, pour un prix compris entre 250 et 500 francs. Leur réalisation est particulièrement soignée. Le support favori des O.V.A. est le LD (Laser Disc), bien que, la plupart du temps, il existe des versions sur cassette vidéo. Parmi les plus célèbres, on peut citer "Kaze no Tani no Nausicaä" de Miyazaki, "Patlabor 2" de Porco Rosso, "Black Magic" de Shirô...

MANGA, ANIMÉ ET O.A.



forme de BD. Ces gros recueils comportent des enquêtes destinées à savoir quelles sont les histoires qui marchent, et celles qui marchent moins. Ainsi, si un manga acquiert une certaine popularité, il est réédité sous forme d'un petit livre (aux dimensions des" Ranma 1/2" édités par Glénat, en France). Il bénéficie alors d'une couverture couleur cartonnée, et d'un









APPLESEED: LA PÊCHE

Toutes les étapes des séquences sont montrées dans le détail, et l'on en suit le déroulement comme dans un film. Les deux planches ci-dessus tirées d'"Appleseed" illustrent bien cette technique. Bien que l'action ne dure que quelques secondes, Shirô la détaille sur deux pages, passant d'un personnage à l'autre comme un metteur en scène. Le style de Shirô est caractéristique. Ses graphismes sont clairs et son style réaliste, pour les personnages comme pour les objets (la chaîne qui se balance à l'arrière de la Jeep de Deunan, les douilles qui sautent de son flingue, la poubelle projetée...). Bref, ne ratez "Appleseed" sous aucun prétexte!



Manga • Manga • Manga • Manga











Des terroristes ont pris en otage des techniciens, mais, déjà, les exosquelettes sont prêts à entrer en action.

La démo vous présente Olympia, la mégalopole d'"Appleseed".

es éditeurs de jeux japonais flirtent de plus en plus souvent avec le monde des mangas et des animés. Les unes après les autres, les meilleures ventes sont adaptées en jeu vidéo. Visit, une compagnie récemment débarquée dans le monde des éditeurs de jeux pour Super Famicom, frappe très fort: elle vient d'acquérir les droit du manga "Appleseed"!

Reprenant la trame de la série des "Appleseed", Visit a conçu un jeu d'action où vous pouvez incarner un des deux héros de Shirô Masamune: Deunan, demoiselle plus douée pour le combat à main nue et le maniement des explosifs que pour les recettes de cuisine ou la couture, et Briaeros, un énorme cyborg programmé pour le combat et la survie en milieu hostile. Travaillant au sein d'une unité spéciale antiterroriste (le commando Gégene) de la police toute-puissante de la cité-Etat d'Olympia, vous allez devoir résoudre toute les crises de cette société aussi évoluée technologiquement que violente. Les cinq niveaux de cette cartouche sont directement inspirés de l'univers cyber-



L'opération est finie, et les hélicos viennent récupérer hommes et blessés.



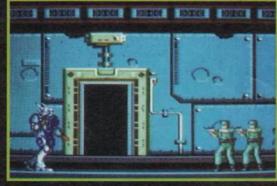
punk de l'auteur japonais: prise d'otages de terroristes, vol de chargement de plutonium, résidus d'expériences génétiques en liberté dans la ville, cyborgs devenus fous furieux massacrant tout sur leur passage, attaque virale... La totale! Comme dans le manga, pour faire face à toutes ses crises, le duo de choc dispose d'une redoutable artillerie. Il vous faudra mettre la main sur certaines armes pour arrêter les boss de fin de niveau, le plus souvent bardés de métal ou robots gigantesques que rien ne semble pouvoir contrer. Les scènes d'introduction des différents niveaux reprennent des dessins digitalisés du manga, contribuant à recréer l'ambiance très particulière de la bande dessinée.

• Manga • Manga • Mang





Vous incarnez ici Briaeros, le cyborg, et investissez un bâtiment à sa manière, en finesse!

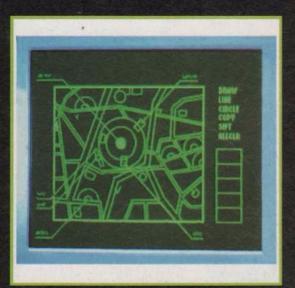


Vous avez le choix entre vous préparer à bondir en l'air pour éviter les tirs de ces gardes qui vont ouvrir le feu, ou bien vous réfugier dans une autre pièce par la porte ouverte.



A

Restez en contact permanent avec les autres membres de la SWAT, la section antiterroriste de la police d'Olympia.



Cyberpunk jusqu'à la moelle, Appleseed use et

abuse de gadgets électroniques, comme ce traceur qui vous permet de suivre et de localiser un suspect.

Le numéro 1 du TURBO kit!!

A GAME WORLD



267 bd Voltaire 75011 PARIS Tél:(161) 43 70 35 11 / Fax:(161) 43 70 32 66

3615 ALL GAMES*AGW METRO-RER: NATION

→ FERMETURE du 16 au 30 Aoùt 1994 🔸

Juillet / Août → Mardi au Samedi, 11H30-13H30 / 14H30-19H

SUPER NINTENDO

SUPER GAME BOY 499 **CLAY FIGHTER** 399 DBZ 3 FR. 549 DRAGON 550 **FIFA SOCCER** 399 HYPER VOLLEY BALL 450 KEVIN KEEGAN P.MANAGER 399 LE LIVRE DE LA JUNGLE 550 **MORTAL KOMBAT 2** 549 **NBA JAM** 449 **ROCK 'N ROLL RACING** 350 SKYBLAZER 350 WORLD CUP SOCCER USA 480

SUPER NES

FATAL FURY 2 SOS (SEPTENTRION) 510 SUPER STREET FIGHTER 2 650

SUPER FAMICOM

DBZ 3 (ORIGINAL) 449 FATAL FURY SPÉCIAL 650 FIGHTER HISTORY 590 **OOSU! KARATEBU** 590 POCKY & ROCKY 2 580 **RANMA 1/2 4** 530 SUPER BOMBERMAN 2 590 SUPER METROID 450 SUPER PINBALL 390 WILDTRACK 580 **WORLD HEROES 2** 650 YUYU-HAKUSHO 2 590

NEO GEO OKAZ

ART OF FIGHTING 2 NEUF 1390
FATAL FURY SPÉCIAL NEUF 1190
KARNOS REVENGE 1290
MAGICIAN LORD 380
NAM 75 250
SPINMASTER 950
SUPER SIDEKICK 2 1390

SEGA

SUPER STREET FIGHTER 2 650

MANGA VIDÉO

DESSINS ANIMÉS ÉROTIQUES 149

LE SEUL, L'UNIQUE!



Transformation 50/60 Hz

199 F

- Pose comprise

- Delais 48 h

- Garantie 3 mois

ACCESSOIRES

890

990

299

250

129

129

129

99

129

35

25

119

99

SNIN OKAZ+ TURBO KIT +
SNES US + 1 JEU OU 1 PAD
X TERMINATOR 2
QUINTUPLEUR 6 JOUEURS
SUPER FX 50/60 Hz
JOYPAD TRANSPARENT
MD MANETTE 6 BOUTONS
MD MANETTE 3 BOUTONS
MD MEGAKEY 1 UNIVERSEL
DBZ POSTER
DBZ TRANSFERT T-SHIRT
DBZ FIGURINES
DBZ JEU DE 54 CARTES

RÉPARATION SNIN, SNES, SFAM

DBZ VIDÉO PAL (1/12) ESP. 149

TRANSFORMATION
MEGADRIVE 1 FRA/JAP
50/60-Hz 1505

BON DE COMMANDE

| Qté | | Articles | | Prix |
|---------------|---------------------|--|-------------|----------------------------|
| | | | | |
| | | Manager Property of | | |
| | Frais de port (en F | Recommandé et COL | ISSIMO) | 30F |
| | (En p | olus si Console) | CONTRACT OF | 30F |
| □Chèque | ☐ Mandat-lettre | ☐ Carte Bleue | TOTAL | |
| 3111111111111 | | The second secon | | CHARLES THE REAL PROPERTY. |

| Nom: | Prénom: | |
|---------------------|---------------------------------|------|
| Adresse: | ******************************* | |
| CP: Ville: | Tél: | |
| Nº carte bleu: Sign | nature: | A |
| Validité: | | C+34 |

Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Prix, textes et photos non contractuels

tombée comme une bombe: Sega ne participerait pas au CES de

Souvenez-vous... La nouvelle était SEGA CHEZ LES

Chicago du fait qu'ils organisaient leur propre salon à Disney World, en Floride. La folie des grandeurs, on appelle ça (ils venaient d'apprendre qu'ils étaient devenus leader sur le marché américain). Nous nous sommes donc empressés de récolter toutes les informations relatives à cet événement pour vous en offrir la primeur: vous trouverez donc entre nos pages les premiers jeux de la MD 32, les futurs jeux de la Saturn ainsi que la plupart des jeux MD, MCD et Game Gear à venir. Au pays des jeux et des Mickey en fleur, Sega nous a fait rêver...

SOUS LE SOLEIL DES 32 BITS

LA MD 32

a nouveauté la plus intéressante de ce salon était sans conteste cet up-grade pour la MD et le MCD que Sega mettait volontairement en avant. Outre ses capacités techniques effarantes et son design plutôt sobre, on pouvait découvrir les différents softwares qui allaient tourner dessus. Sachez que ce "rajout" permettra à votre MD (ou à votre MCD) de voir sa puissance décupler. Vue d'ensemble du programme.

LES JEUX

- Voici un petit aperçu des jeux que vous pourrez découvrir à la sortie du nouveau support. On y retrouvera des adaptations des jeux d'arcade les plus récents tels que Virtua Racing
- Deluxe, Super Space Harrier ou encore Stellar Assault. Mais on y découvrira surtout des adaptations de jeux PC ébouriffants comme Doom (une référence en matière de jeu
- d'action), ou encore des jeux complètements nouveaux comme Midnight Raiders ou Cyber Brawl. L'essentiel, c'est que tous les genres sont représentés.











PROCESSEURS

deux 32 bits Risc d'Hitachi cadencé à 23 MHz/40 Mips.

COPROCESSEUR

- le 68000 de la MD et un nouveau
- Video Digital Processor permettant
- une gestion de TruVideo plus précise.

PROCESSEUR GRAHIQUE

- Processeur Risc permettant une gestion de 50 000 polygones/seconde + mapping de
- texture, rotation...

COULEURS

- 32 768 simul-
- tanément.

MÉMOIRE

- 4 Mbit RAM
- en plus de celles de la
- MD et du
- SON



PETITS MICKEYS



SHINOBI X n'est autre que la suite des aventures de notre ninja masqué. Cette fois-ci, les décors devraient prendre des couleurs...

LA SATURN

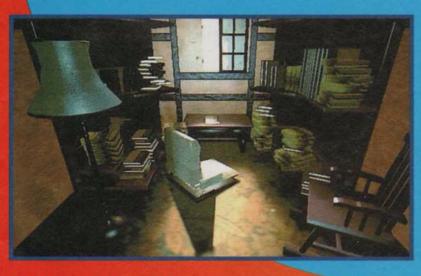
ega n'a pas présenté officiellement la Saturn lors de ce salon, mais nous a livré une fiche explicative ainsi que des photos de différents jeux susceptibles de voir le jour à la sortie du support.

Pour ce qui est de "l'explicatif", vous devez tout savoir puisque les informations ont déjà été divulguées dans des numéros précédents. Vous y appreniez, en gros, que la Saturn est une console munie de deux processeurs 32 bits, d'un lecteur CD-Rom et d'un port cartouche. Selon Sega, la bête pourrait retranscrire tous les jeux que vous pouvez découvrir actuellement en arcade, sans grande difficulté. Donc, rien de nouveau à se mettre sous la dent en ce qui concerne la bête.

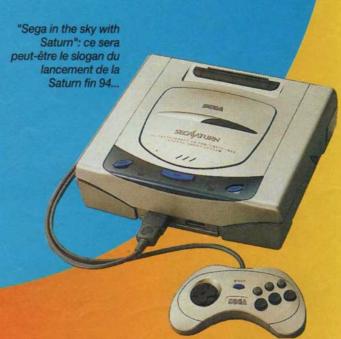
Drôle de titre pour un drôle de jeu: PANZER DRAGON. Une sorte de shootthem-up qui voit s'affronter des dragons. CLOCKWORK KNIGHT, un jeu de plates-formes action, conçu entièrement en 3D, complètement fou, totalement décoiffant.







RAMPO vous proposera une aventure du genre de celle de Yumemi Mystery Mansion. Vous risquez de vous en prendre plein la vue.



SONIGA KNUGKLES

LA MD DANS TOUS SES ÉTATS!

a profusion de nouveautés sur MD laisserait rêveur le plus fanatique des nintendomaniaques. Tous les genres étaient au rendez-vous et les éditeurs tiers n'ont pas chômé. Voici, en vrac, quelques-uns des jeux que vous pourrez découvrir, d'ici à quelques mois, sur MD. Il ne manquerait plus que vous vous en priviez.

QUE L'AVENTURE COMMENCE...

C'est en 1990 que Sega commença à imposer sa MD aux USA. Ce fut le temps des gros sous-sous, la grosse gloi-gloire, le temps où Nintendo, avec ses jeux d'aventures époustouflants du genre de Zelda, pouvait commencer à se faire des cheveux blancs. Sega, pour sa part, avait choisi de produire des jeux d'aventures plus adultes (mais plus rébarbatifs pour les plus jeunes?).

Ont-ils fait le bon choix? vous êtes seul juge.



Ils arrivent en octobre...



Phantasy Star IV (Sega). 1 joueur, aventures, fin 94.



Star Trek, The Next Generation (Sega). 1 joueur, aventures, rentrée 94.

Shadow of Yserbius (AT&T). 4 joueurs, RPG, fin 94.



Might & Magic III (FCI). 1 joueur, RPG, rentrée 94. ShadowRun (Sega). 1 joueur, aventures, rentrée 94.



Wolfenstein 3D (Imagineer). 1 joueur, action/ aventures, fin 94.



Akira (THQ). 1 joueur, action/ aventures fin 94.



Et le reste...



Goofy Hysterical Tour (Absolute). 1 joueur, plates-formes, fin 94.



Animaniacs (Konami). 1 joueur, action, fin 94.



Rock 'n' Roll Racing (Interplay). 2 joueurs, course, fin 94.



Tiny Toons Adv.- Acme All Stars (Konami). 2 joueurs, action, fin 94.

NFL 95 (Sega). 4 joueurs,

football américain, fin 94.



SPORT EN CHAMBRE

Les simulations sportives sont à la MD ce que les jeux de baston sont à la Neo Geo. Il en arrive de toute part et la sélection que nous avons dû effectuer fut déchirante. Amateurs, réjouissez-vous, il y en aura pour tous les goûts.



NBA Action '94. 2 joueurs, basket, rentrée 94.

NHL All Star Hockey '95. 4 joueurs, Hockey, Noël 94.

World Series Baseball (Sega). 2 joueurs, baseball, rentrée 94.



Une modification de couleur et l'ajout d'une souris dns la configuration: voilà de quoi

rendre cette console plus acessible à un public jeune.

etc...

3615 FIGHT

GOODIES

TOUT SAVOIR SUR

.L'histoire du mangas .Les récits de chaque mangas .Tous les types de ramicards et

cardass disponibles

.Les dâtes de sortie de séries

VOUS POUVEZ

.Vous procurer tous les goodies disponibles sur le marché .Dialoguer avec des otakus et des collectionneurs .Echanger et vendre vos goods .Avoir votre propre club

DES TONNES DE CADEAUX A GAGNER

L'ARGUS DES JEU ENFIN DISPONIBI

RIDINSIDICENIDIMIDINIS tél: (1).34.64.05.05

CHAQUE SEMAINE DES JEUX A PRIX COUTANT

NOUS ACHETONS VOS TIPS & ASTUCES

STUFFS

TOUT SAVOIR SUR .Les sorties officielles .Les Tips et Astuces .Les tests des jeux .Comment passer un niveau

VOUS POUVEZ .Vous procurer tous les jeux

disponibles sur le marché .Dialoguer avec des gamers .Echanger et vendre vos jeux .Avoir votre propre club .Poser toutes vos questions .Nous vendre vos tips

etc...

"MY FIRST SEGA"

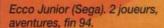
Sega vise donc un public de jeunes adultes, mais cela ne l'empêche pas de chercher à séduire les plus petits; ils viennent de procéder à un relookage complet de la MD: elle est repeinte en bleu électrique. Il va sans dire que les capacités techniques de la console seront toujours les mêmes; tout cela n'est-il fait que pour assouvir une soif de bénéfices toujours grandissante? Pas seulement, puisque Sega of America consacre un département entier au développement de jeux pour enfants.

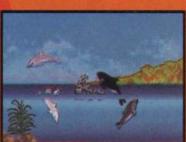


Disney's Bonkers (Sega). 1 joueur, paction, fin 94.



Crystal's Pony Tale (Sega). 1 joueur, plates-formes, fin 94.







Pitfall, The Mayan Adv. (Activision). 1 joueur, plates-formes, fin 94.



Formula One '94 (Domark). 2 joueurs, course, fin 94.



Titi et Grosminet (Tecmagik). 1 joueur, plates-formes, fin 94.

3615 FIGHT

MEGADRIVE KOMBAT

Il est un domaine dans lequel la MD n'excelle pas franchement, c'est celui du jeu de combat. Pour ceux qui ne sont pas de mon avis, sachez que si les trois derniers mois furent riches en nouveautés, que dire de l'avalanche de jeux sous laquelle vous croulerez d'ici à la fin de l'année? Faites votre choix, messieurs (dames?)... Si Samouraï Shodown ne figure pas ici, c'est qu'il ne nous a pas été possible de faire de photos...

Mortal Kombat II (Acclaim). 2 joueurs, duel, rentrée 94

Clayfighter (Interplay). 2 joueurs, duel, rentrée 94.





Power Instinct (Atlus). 2 joueurs, duel, fin 94.



Star Wars: Rebel Assault (JVC) 1 joueur, juin 94.

indicin Himble it Himble



Fatal Fury 2 (Takara). 2 joueurs

King of the monsters 2 (Takara). 2 joueurs, duel. rentrée 94.



duel. rentrée 94.

World Heroes (Sega). 2 joueurs, duel. rentrée 94.





Steven Seagal (Tecmagik). 1 joueur, plates-formes, fin 94.



Young Indiana Jones (Sega). 1 joueur, plates-formes, rentrée 94.



Taz In Escape From Mars (Sega). 1 joueur, plates-formes, rentrée 94.



Viewpoint (Sammy). 2 joueurs, shoot-them-up, fin 94.

LE MEGA CD

NE CÉDERA PAS...

i l'on parle à Sega de développements de jeux sur MCD, on n'obtient pas une, mais plusieurs réponses. La première, celle de Sega Japon, nous apprend que le développement est inutile puisqu'il est déjà géré par Sega USA. Selon la seconde, formulée par Sega Europe et Sega USA, le développement va continuer mais il doit prioritairement concerner l'exploitation de la Full Motion Video (la TruVideo, devrais-je dire). Remarquons par ailleurs que cette exploitation de la TruVideo est une chasse gardée de Sega puisque la plupart des éditeurs tiers se contentent d'adapter ou de réadapter des jeux déjà existants sans se soucier du fait qu'ils pourraient faire beaucoup mieux. Heureusement, ce salon était là pour leur rappeler que la MD 32 arrive et que, avec elle, de

nouvelles perspectives d'exploitation de la FMV apparaissent. Reste à espérer qu'ils en auront pris de la graine.

Heart Of The Alien (Virgin). 1 joueur, aventures rentrée 94



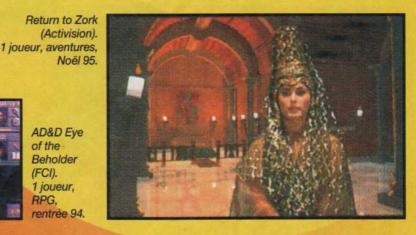
AD&D Eye of the Beholder (FCI). 1 joueur. RPG.



Myst (Sunsoft). 1 joueur, aventures/réflexion, Noël 95.

L'ADAPTATION AVEC UN **GRAND A**

La plupart des jeux d'aventures présentés par les éditeurs n'étaient rien d'autre que des adaptations revues et corrigées de jeux qui existent déjà sur d'autres supports CD-Rom. Ce n'est pas une critique mais une simple constatation, puisque de très nombreux jeux originaux (développés par Sega ou par d'autres) vont bientôt voir le jour. Patience et longueur de temps...





Dungeon Master II (JVC) 1 joueur, RPG.



rentrée 94.

Restez dans le coup...



NFL Greatest (Sega) 2 joueurs, foot américain, rentrée 94.



Akira (THQ). 1 ioueur. aventures/action Noël 95.



Joe Montana's NFL Football (Sega). 2 joueurs. foot américain, rentrée 94.



Lethal Enforcers 2 (Konami) 2 joueurs, tir, fin 94.



Space Ace (Ready Soft). 1 joueur, dessin animé interactif, fin 94



Revengers of Vengeance (Extreme). 2 joueurs, duel, rentrée 94.



Dai Bing (Digital Pictures). 1 joueur, action, fin 94.

LA GAME GEAR S'IMPOSE

LE CHOC DES TITANS

En attendant Samouraï Shodown, début 95, ou encore l'adaptation du bientôt célèbre Rise of the Robots (fin 94), Acclaim et Takara nous proposent la conversion de leurs célèbres hits, Mortal Kombat II et Fatal Fury Special. Et après, on nous dit que la Game Gear n'a pas de jeux de combat de qualité!

out porte à croire que des consoles telles que la Game Gear et la Master System sont vouées à disparaître. C'est un peu normal, les technologies contenues par la MD 32 ou la Saturn étant sans commune mesure avec la puissance des 8 bits. Toutefois, il faut garder à l'esprit que la Game Gear est bien implantée dans le domaine des portables, et qu'elle est la concurrente la plus sérieuse de la Game Boy de Nintendo. La politique de Sega en la matière est donc évidente: il lui faut continuer à proposer un catalogue de jeux GG important tout en adaptant certains hits à la SMS. Sélection.

Fatal Fury Spécial (Takara). 2 joueurs, rentrée 94.

Mortal Kombat II (Acclaim).

2 joueurs, rentrée 94.

Les jeux de plates-formes

On retrouve évidemment Sonic accompagné de Tails dans une aventure longue de 25 niveaux le mettant aux prises avec l'inénarrable Knuckles. Dans un genre un peu différent mais toujours aussi fun, voilà que Dynamite Heady vient balancer ses têtes sur GG dans une aventure haute en couleurs. Pour célébrer l'anniversaire des 40 ans de Taz, Sega nous offre un jeu long de six niveaux intergalactiques mettant en scène tous les héros de la Warner. Toujours dans le dessin animé, on retrouve l'adaptation de Speedy Gonzales, lequel cherche à récupérer sa dulcinée, Carmel. Six niveaux bourrés d'humour. Après la télé, on passe à la BD, avec Astérix, qui devra libérer ses compagnons en détrônant César, et les X-Men, qui vous proposeront d'incarner l'un des sept super-héros les plus puissants de notre galaxie.



Sonic Triple Trouble (Sega). 1 joueur, fin 94



Cheese Cat-astrophe (Sega). 1 joueur, début 95.



Dynamite Heady (Sega) 1 ioueur, fin 94.



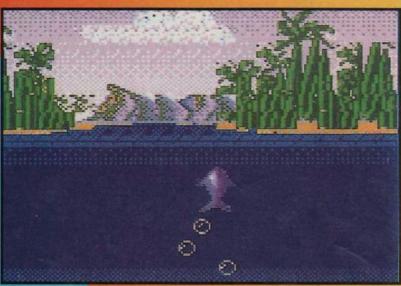
Asterix and the Great Rescue (Sega). 1 joueur, rentrée 94



The Tasmanian Devil (Sega). 1 joueur, fin 94.



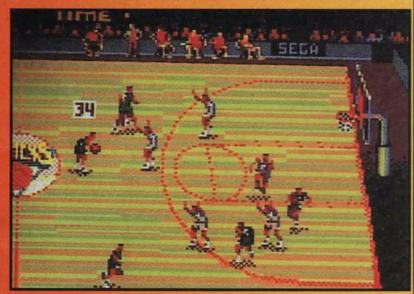
Marvel Comics X-Men (Sega). 1 joueur, rentrée 94.



Ecco the Tides of Time (Sega). 1 joueur, fin 94. Ecco peut à présent se métamorphoser et vous invite à partager ses aventures sur 17 niveaux.



Shining Force (Sega). 1 joueur, rentrée 94. L'adaptation ravira les fanatiques de Wargame en vous proposant de gérer 12 personnages.



NBA Action (Sega). 2 joueurs, rentrée 94. En attendant NBA Jam 2, d'Acclaim, voici un jeu qui vous permettra d'incarner les plus grandes équipes américaines.

FESTIVAL DES PRIX !!! DE JEUX D'OCCASION **JEU GRATUIT**

DANS LA COLONNE 150 F
DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

11, bd Voltaire - 75011 Paris (Métro République)



5 ECHANGES* GRATUITS DE JEUX

pour l'achat d'une 3 DO

*sur jeux d'occasion, échange valable jusqu'au 30/10/94

Jeux à partir 390 F ACE OF EUROPE ANOTHER WORLD BATTLE CHESS COWBDY CASINO DEAD HUNT DEMOLITION MAN DRAGON TALES DRAGON'S LAIR DUINE INCREDIBLE MACHINE
JOHN MADDEN FOOT
JURASSIC PARK
LEMMINGS
MAD DOG MAC CREE
MEGARACE
MICROCOSCI.

MICROCOSM MONSTER MANOR

NIGHT TRAPE NIGHT TRAPE
PEEBLE BEACH GOLF
REAL PINBALL
RETURN FIRE
ROAD RASH
SEWER SHARK
SHADOW CASTER
SHEDIOCY HOLMES SHERLOCK HOLMES SHOCK WAVE STELLAR 7 THE HORDE THEME PARK TOON TIME TOTAL ECLIPSE WAY OF THE WARRIOR WHO SHOT JOHNY ROCK WING COMMANDER

NINTENDO



SUPER NINTENDO 690 F 980 F + STREET FIGHTER SUPER NES **FAMICOM** 1390 F

ACCESSOIRES

| KONIX POWER PAD | 89 |
|----------------------|-----|
| ASCII PAD | 142 |
| SUPER ADVANTAGE | 249 |
| X TERMINATOR 2 | 190 |
| ADAPTATEUR 60 Hz | 99 |
| CABLE RGB | 99 |
| TRANSFO COMPATIBLE | 59 |
| QUADRUPLEUR | 199 |
| FRANCAIS | |
| CLAY FIGHTER | 429 |
| BRIGON BALL THE COOL | |

| CLAY FIGH | ITER | 49 |
|-------------------|--|-------|
| | BALL Z III (TEL) | 54 |
| FIFA SOCC | | 39 |
| | | |
| | UEST LEGEND | 39 |
| NBA JAM | | 44 |
| POP'N TW | IN BEE II | 39 |
| PSG | | 41 |
| R-TYPE III | | 44 |
| ROCK'N R | OLL RACING III | 41 |
| SKYBLAZE | R | 39 |
| STRIKER II | | 49 |
| TURTLES FIGH | ITERS TOURNAMENT | 54 |
| VIRTUAL S | OCCER | 46 |
| WORLD CI | | 44 |
| SALE-WARRENCE CO. | STATE OF THE PARTY | 10000 |

AMERICAIN

| ACTRAIZER II | 499 |
|---------------------------------|-----|
| AGASSI | 420 |
| BATTLE BLAZE | 390 |
| CHOPLIFTER III | 359 |
| CLAVEZ | 540 |
| CLAY MATES | 410 |
| DARK WATER | 439 |
| FATAL FURY II | 549 |
| KING OF DRAGON | 499 |
| KNIGHTS OF THE ROUND | 499 |
| LEGEND | 470 |
| LUFIA | 549 |
| MEGA MAN SOCCER | 490 |
| MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE | 390 |
| SECRET OF MANA | 449 |
| SOS | 499 |
| SUPER METROID | 449 |
| TOTAL CARNAGE | 450 |
| ULTIMA THE FALSE PROPHET | 490 |
| ZOOL | 450 |
| JAPONAIS | |
| | |

| JAPONAIS | |
|---------------------------|----------|
| BOMBER MAN 2 | 629 |
| COTTON 100 % | 5901 |
| F1 GP3 | 590 1 |
| FIGHTER HISTORY | 629 1 |
| FINAL FANTASY VI | 669 |
| JOE AND MAC III | 490 |
| RANMA 1/2 4 | 560 |
| SONIC WINGS | 490 1 |
| SUPER EMPIRE STRIKE BA | CK 490 I |
| SUPER STREET FIGHTER II T | URBO N |
| TOP RACER 2 | 590 |
| ZOKU | 590 |
| | |

AI ADDIN

ART OF FIGHTING

MEGADRIVE



MEGADRIVE 1 690 F **MEGADRIVE 2** 990 F ALADDIN **MEGADRIVE 2**

+ STREET FIGHTER II 1190 F

ACCESSOIRES KONIX POWER PAD ASCII PAD 142 F SUPER ADVANTAGE ADAPTATEUR UNIVERSEL 149 F CARLE RGR **ACTION REPLAY**

BARE KNUCKLE III DRAGON BALL Z (FR) 499 F 449 F **DUNE II** FIFA 390 1 410 F GOOFY'S LANDSTALKER 449 F NBA JAM 450 F **NBA SHODOWN** 390 1 PETE SAMPRAS 449 F 399 F **PGA EUROPEEN TOUR** PSG ROBOCOP US TERMINATOR 390 F SPIDER MAN X MEN 349 F **SUB TERRANIA** 449 F SUPER STREET FIGHTER II TURBO THE LOST VICKING 449 F TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS 390 F **WORLD CUP USA 94** 449 F

Offres v

OCCASIONS

NINTENDO

SUPER NINTENDO (garantie 6 r SUPER NES (garantie 6 mois)

ADDAM' 2

ALIEN 3

NBA ALL STAR NCAA BASKET BALL PILOT WING STREET FIGHTER 2 SUPER R-TYPE SUPER SOCCER SUPER TENNIS

WING COMMANDER

BEST OF THE BEST MAGICAL QUEST PARODIUS PRINCE OF PERSIA **RANMA 1/2 1** STAR WARS SUPER SWIV STARWING TINY TOONS TURTLE IN TIME

SUPER NIN 350 F

ACT RAISER 2 (US)

SUPER NIN 250 F ASTERIX BASTARD **EXHAUST HEAT 2** JIMMY CONNORS MARIO ALL STAR MARIO KART NBA TEC MO BASKET BALL NIGEL MAN SELL'S RANMA 1/2 2 SONIC BLASTMAN STREET FIGHTER 2 TURBO **WORLD HEROES ZELDA**

SUPER NIN 300 F AERO ACRO BAT ART OF FIGHTING BOMBER MAN DAFFY DUCK DRACULA FRIC CANTONA ERIC CANTONA
LAMBORGHINI
NFL FOOTBALL
ROBOCOP US TERMINATOR
ROYALE RUMBLE
SENSIBLE SOCCER
TURRICAN
VALUES FOR VAL D'ISERE

CLAY FIGHTER EMPIRE STRIKE BACK EYE OF THE BEHOLDER FLASHBACK LEGEND NBA JAM NBA SHADOWN SUPER GOAL 2 ULTIMA THE FALSE PROPHET WIZARDRY 5 WORLD HEROES YOUNG MERLIN

SUPER NIN 390F ACTRAISER 2 (JAP) BOMBERMAN 2 DRAGON BALL Z 3 ERIC CANTONA 2 **FATAL FURY 2** FIFA SOCCER FIGHTER'S HISTORY KNIGHTS OF THE ROUND LUFIA MEGA MAN X SAILOR MOON SECRET OF MANA TOP RACER 2

SEGA

MEGADRIVE (garantie 6 mois)

390 F MEGADRIVE 200 F

AMAZING TENNIS ANOTHER WORLD

ECCO

MEGADRIVE 100 F MEGADRIVE 150 F AFTER BURNER 2 ALISIA DRAGON CASTLE OF ILLUSION CAPASH GOLDEN AXE 2 GRAND SLAM HANG ON JAMES POND 2 DICK TRACY

EMPIRE OF STEEL
JEWEL MASTER
LAST BATTLE RAMPART SHADOW DANCER STREET OF RAGE WORLD CUP 90

KID CHAMELEON LOTUS TURBO CHALLENGE QUACK SHOT ROAD RASH ROLLING THUNDER 2 SHADOW OF THE BEAST 2 SPEED BALL 2 MEGADRIVE 300 F ART OF FIGHTING CATLEVANIA

DUNE II FIFA SOCCER

JAMES POND 3

EUROPEEN CLUB SOCCER FATAL FURY JOHN MADDEN 93 JURASSIC PARK MEGALOMANIA PS II SONIC 2 STREET OF RAGE 2 TEAM USA WORLD OF ILLUSION

MEGADRIVE 250 F

ALADDIN COOL SPOT DRAGONS FURY FLASHBACK **GUNSTAR HEROES** JUNGLE STRIKE MICROMACHINE PS III PSG ROAD RASH 2 THUNDER FORCE IV

LAND STALKER NBA JAM NBA SHODOWN RANGER X SF2' TINY TOONS WINTER OLYMPICS ZOMBIES SONIC SPINBALL SUBTERANIA TOURNAMENT FIGHT Nombreux jeux !!! GAME GEAR **GAME BOY** NES. et MASTER SYSTEME

Nous contacter au 43 57 48 20

NEO-GEO

NEO-GEO (garantie 6 mois)

1 390 F

290 F CYBER CIF MAGICIAN LORD NAM 75 NINJA COMBAT TOP PLAYER GOLF

350 F

449 F

690 F 3 COUNTBOUT **FATAL FURY 2** SIDE KICK WORD HEROES 2 1190 F ART OF FIGHTING 2 FATAL FURY SPECIAL SUPER SIDEKICK 2 WIND JAMERS WORLD HEROES JET

LES REPRISES D'AMIE

AMIE RACHETE AU COMPTANT :

ORDINATEURS - CONSOLES - PERIPHERIQUESCARTOUCHES - LOGICIELS - JEUX - UTILITAIRES

NOMBREUSES FORMULES D'ECHANGE SUR CARTOUCHES MEGADRIVE, NEO GEO, ETC. RESERVEZ ET VENDEZ VOS ORDINATEURS, CONSOLES, JEUX !

A RETOURNER A :

AMIE VPC 11 Bd Voltaire 75011 PARIS

Nom. Adresse Code postal Ville Mon ordinateur ou ma console

Prix

Poste 60 F/Transporteur 150 F par colis/CR 80 F en sus Logiciel 30 F □ CHEQUE □ CCP □ CARTE BLEUE Date d'expiration 1 1 1 1

Signature

Avec Pac-Man sur toutes les consoles Nintendo, il ne fait pas bon être un fantôme.





NAMCO ™



Il est jaune, il a de grandes dents, il revient et il a très faim. Et Pac-Man a si faim qu'il mange maintenant sur tous les formats:

Game Boy, NES et Super Nintendo! Retrouvez "Pac-Man" sur NES, "Ms Pac-Man" sur Game Boy et découvrez l'inédit "Pac-Attack" sur Super Nintendo. "Pac-Attack", c'est toute la folie de "Pac-Man" et toute la complexité de "Tetris" enfin réunies! Avec plus de cent niveaux de casse-tête, seul ou à deux, vous n'avez pas fini de chasser les fantômes!







WORK IN PROGRESS LINIE CHEZ

Le vendredi 10 juin 1994, Psygnosis m'invitait à passer une journée à Vienne, en Autriche, afin de me présenter la version définitive de leur prochain produit: The Misaventures of Flink. Première surprise: la présentation du jeu avait lieu dans l'arrière-salle d'un restaurant! Étaient présents le programmeur, le gra-

phiste et le producteur du jeu, ainsi que l'attaché de presse de Psygnosis Angleterre. Ces quatre lascars ont de quoi être fiers: leur jeu est certainement un futur méga-patator-giga hit. Laissez-moi donc vous guider à travers le monde extraordinaire et merveilleux de Flink. Concentrez-vous, l'histoire commence.

LE SCÉNARIO DU JEU

The Misaventures of Flink se déroule à une époque très reculée, où la magie gouverne le monde et ou l'on brûle encore les sorcières sur les bûchers. Flink, le héros que vous incarnez dans ce jeu, doit partir à la recherche de quatre émeraudes. Chacune d'elles est farouchement gardée par une terrible créature, qu'il vous faudra bien évidemment affronter afin de pouvoir récupérer les pierres précieuses. Si jamais vous parvenez au terme de cette périlleuse quête, les émeraudes enfin réunies vous ouvriront la porte du dernier monde. Derrière celle-ci, se cachent des monstres défiant l'imagination. Combattez-les avec courage, car la liberté de votre contrée, Arabiannast, en dépend. Bonne chance, jeune ami...

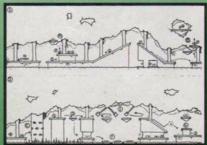




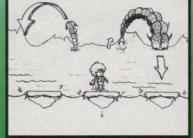
L'endroit d'Autriche où l'on sert les meilleures tartes aux fraises, et de loin!

IL N'Y A PAS DE JEU SANS CROQUIS

Quand un jeu est en tout début de création, l'auteur griffonne sur du papier toutes les idées qui lui passent par la tête. Quand il pense avoir vidé son imagination comme un feutre son encre sur le papier, il présente son œuvre à un graphiste. Ce dernier peaufine les dessins afin que l'on puisse se faire une idée précise du jeu. Voici donc pour vous, et en exclusivité je vous prie, les quelques planches qui ont permis la naissance de The Misaventures of Flink. Notez au passage que le jeu s'appelait initialement Trolls. Les choses ont depuis bien changé...



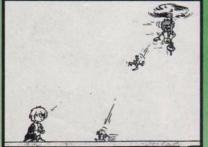
Genèse d'une partie d'un niveau: le programmeur prévoit quelques passages secrets et des objets à éviter.



Un long fleuve tranquille... jusqu'à l'arrivée de terribles serpents aquatiques!



Voici les serpents tels que vous les verrez dans le ju de perspective est garan



Flink peut voyager quelques instants sur une sorte d'hélicoptère. Il doit pour cela prendre la place du pilote.



Le personnage, tel que vous pouvez le voir sur cet écran, est encore sur son hélico...



... mais, malheureusement, plus pour très longtemps! Ah! plus dure sera la chute...

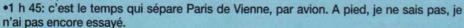


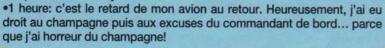
On en arrive maintenant aux détails du jeu. Les dessins font alors l'objet d'un soin particulier.

"PSYGNAUTHCHE"

QUELQUES CHIFFRES...

- •10: c'est le nombre de sorts que Flink est capable de réaliser.
- •13: c'est le nombre de thèmes musicaux différents que comporte ce jeu.
- •50: c'est le nombre d'effets sonores que l'on pourra entendre!
- •52, ni plus, ni moins: c'est exactement le nombre de tableaux qu'il vous faudra découvrir. Et attention! autant vous le dire tout de suite, il y a des passages secrets partout!
- •94: c'est le nombre d'ennemis, tous différents, que Flink va devoir affronter.
- 9: c'est le nombre de mois qu'il aura fallu à deux personnes pour concevoir et réaliser, octet par octet, ce chef-d'œuvre.
- •32: c'est le nombre de couleurs affichées à l'écran (et non pas 256, comme on aurait pu le croire!). Comme quoi, 32 tu les as valent mieux que 256 tu les auras, pas vrai?







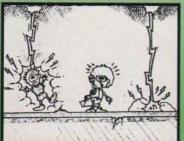
Pour réaliser les sorts magiques, il vous faudra mélanger trois ingrédients parmi treize. Si, par malheur, vous vous trompez d'ingrédients, une petite scène amusante se déroulera. Mais surprise oblige, je ne vous en dirai pas davantage!



Voici neuf des dix sorts que vous allez pouvoir réaliser.



L'effet



Le programmeur avait prévu une scène où l'on pouvait apercevoir quelques éclairs...



... Alors, que pensez-vous du résultat final? C'est une réussite, non?



Superbe résultat: la forêt dense et profonde, l'eau qui ruisselle, des dégradés un peu partout...



Flink à 45°: si vous appuyez sur le bas de la manette, il glisse sur le sol telle une boule de bowling.



WORK IN PROGRESS

L'ÉQUIPE DE TOUS LES EXPLOITS

Voici mes amis, l'équipe à qui vous devez cet extraordinaire jeu. The Misaventures of Flink a été réalisé par deux personnes: Herwin KLOIB-HOFER, le programmeur, et Henk NIEBORG, le graphiste. Neuf mois de dur labeur, de coups d'essai en coups de maître, ont été nécessaires pour aboutir à ce fabuleux résultat.



De gauche à droite: Greg DUDDLE, Anglais, producteur du jeu, Mark BLEWITT, Anglais, attaché de presse, Henk NIEBORG, Hollandais, graphiste du jeu, et Herwin KLOIBHOFER, Autrichien, programmeur du jeu (Matthias STEINWACHS, Allemand, auteur de la musique du jeu, était absent lors de ma visite, ce qui explique certainement pourquoi il n'est pas sur la photo... Etonnant, non?).



Eh! les filles, Il est pas beau, ce graphiste?



Quand je vous disais que Consoles+ est une lecture captivante...

DES PROGRAMMEURS NOUS PARLENT...

Entre une partie de The Misaventures of Flink, un verre de Coca-Cola, une part de gâteau aux fraises (nappé de chocolat) et un copieux repas, j'ai tout de même réussi à poser quelques questions à Herwin, le programmeur du jeu. Heureusement, personne ne m'a jamais appris qu'il ne fallait pas parler la bouche pleine...

Nilico: Avez-vous programmé le jeu ici? [En parlant du pavillon qui jouxtait le restaurant]

HERWIN KLOIBHOFER: Non, nous sommes ici chez un ami, qui a bien voulu nous accueillir. En fait, il n'a pas été très facile de programmer le jeu. Henk, le graphiste, travaillait en Hollande, et moi ici, à cinq minutes du restaurant. Mille kilomètres nous séparaient!

Nilico: Justement, comment procédiez-vous, car mille kilomètres, on ne les fait pas en claquant des doigts?

H.K.: En effet, il n'était pas possible pour nous de se voir tous les week-ends et encore moins tous les jours. Nous échangions donc nos travaux par Modem [NDNiiico, Modula-teur/Démodulateur, genre de truc qui fonctionne par les lignes téléphoniques et qui permet de s'échanger des données]. Cependant, avant de nous lancer dans de telles péripéties, nous avons passé un mois ensemble afin de mettre clairement notre projet au point [NDNiiico: voir les schémas sur feuilles de papier]. Nous avons discuté de tous les petits détails et n'avons gardé que les meilleures idées. Ainsi, une fois chacun de nous à son poste de travail respectif, nous savions exactement vers quoi diriger nos travaux!

Nilico: Je vois sur votre dossier que le nom initial de votre projet était Trolls. Pourquoi avoir changé ce nom?

H.K.: Notre contrat nous imposait de donner un nom à notre dossier, et comme il fallait bien le faire, nous avons choisi "Trolls". En fait, le personnage de base de notre jeu était censé être un troll. Au fil du temps, il s'est avéré que le héros du jeu serait un jeune et blond garçon, d'où un nouveau nom pour notre jeu: The Misaventures of Flink.

Nilico: Au final, combien de temps avez-vous mis pour programmer ce superbe, cet excellent, ce démentiel jeu [NDNiiico, j'en rajoute un peu, histoire de pouvoir reprendre de ce délicieux gâteau aux fraises]?

H.K.: Neuf mois!

Nilico: Wouah! Est-ce votre première œuvre ou bien avez-vous déjà programmé d'autres jeux?

H.K.: Sur Megadrive, c'est notre premier jeu, en effet. Mais Henk et moi avons programmé deux autres jeux sur Amiga. N'étant pas satisfaits du résultat, nous voulions vraiment faire un bon jeu et, pour nous, Psygnosis était la meilleure solution! [NDNiiico: à ce moment-là, toute l'équipe commence à pousser des cris et à faire d'ignobles grimaces, me faisant comprendre qu'il ne vaut mieux pas continuer à leur poser des questions à ce sujet si je veux de nouveau goûter au gâteau.] Tout est parfait avec eux, et c'est la pure vérité!

Nilico: Pensez-vous déjà à votre prochain jeu? Allez, dites, hein?

H.K.: Non, pour l'instant, nous allons simplement nous contenter de l'adapter sur Amiga CD 32 et sur le Mega CD.

Ninco: Et quelles seront les améliorations de ce jeu sur le Mega CD?

H.K.: Nous proposerons une superbe séquence d'introduction ainsi que des morceaux de musique entièrement retravaillés.

Nilico: Pas de nouveaux tableaux?

H.K.: Nous n'en savons encore rien...

Je reste muet, sachant que si je pose encore d'autres questions, je ne pourrais plus espérer reprendre du gâteau aux fraises. Comment ça, il n'y en a plus? Mais c'est un crime, ça! Le visage fermé, une petite larme au coin de l'œil, je suis reparti à Paris, non sans avoir bien précisé aux auteurs de Flink que je serai ravi de revenir pour leur prochain jeu (si toutefois, un gâteau aux fraises du même tonneau était servi! Pas fou, le Niiico!).

WORK IN PROGRESS

PLUS LOIN DANS LE JEU

Pour vous, et seulement pour vous, Consoles+ dévoile les photos des derniers niveaux. Laissez-moi vous dire que ce jeu est plein de surprises et truffé de bonnes idées.



Derrière la finesse de ses graphismes, ce village dissimule bien des mystères et des dangers.



Preuve en est: à l'intérieur des maisons, il vous faudra éviter de lourdes masses d'armes. Zooms et rotations sont au rendez-vous.



Le monde souterrain va vous en faire voir de toutes les couleurs (dans les deux sens du terme).



Afin d'éviter ces gerbes de feu, il est nécessaire de marquer une petite pause de temps à autre.



Le monde des nuages est une merveille. Admirez un peu la somptuosité des décors. C'est pas génial, ça?



Des fantômes, aux allures de ceux de "Ghostbuster" (le film), tournent autour de vous. Utilisez les rochers pour les éliminer.

QUELQUESBOSS

A l'instar des décors et des autres sprites, les boss de fin de niveau sont d'une rare beauté. Je ne vous les présenterai pas tous car je déteste les mondanités. En voici tout de même une petite sélection. Je vous laisse imaginer les autres monstres qui attendent impatiemment de faire votre connaissance dans The Misaventures of Flink.



Ce gros monstre, certainement un descendant du Minotaure, tentera de vous planter ses pieux dans l'estomac!



A la fin du monde de l'arbre, vous trouverez un boss au look de King-Kong.



Cette incroyable machine n'est pas évidente à détruire. Lancez des rochers sur ses pilotes.

GENIAL! UN T.SHIRT DBZ POUR 600 F D'ACHAT

CONSOLE CAMES

- 10 % - 30 % -50 % SUIVANT LES TITRES

NEO-GEO

VPC : HENIN-BEAUMONT 153, rue E. Gruyelle 62110.Tél : 21/76/23/26 LENS 102 bis Rte de Lille 62300. T : 21/67/48/10

NEUF - OCCASION - REPRISES POUR COMMANDER TEL AU 21/76/23/26 (Paris faire le 16)

| SUPER NES | neuf | occase | reprise | MEGADRIVE | neuf | occase | repris |
|-----------------|------|--------|---------|------------------|------|--------|--------|
| Console 50/60 | 890 | 690 | Tél | Console + Sonic | 549 | 450 | 300 |
| Super SF2 | 549 | Tél | Tél | Super SF2 | 490 | Tél | Tél |
| FIFA | 449 | 350 | 250 | DBZ | 449 | 350 | 250 |
| NBA JAM | 449 | 350 | 250 | NBA JAM | 390 | 350 | 250 |
| Ranma 4 | 490 | 390 | 300 | Landstalker | 390 | 300 | 200 |
| PSG | 390 | 350 | 250 | PSG | 359 | 350 | 250 |
| World cup 94 | 449 | 350 | 250 | World cup 94 | 379 | 350 | 250 |
| Art of fighting | 290 | 250 | 150 | Art of fighting | 349 | 300 | 200 |
| Final fight 2 | 149 | | - | Street of rage 3 | 379 | 300 | 200 |
| S.Blastman 2 | 349 | 250 | 150 | Shining force 2 | 379 | 300 | 200 |
| Super metroid | 449 | 350 | 250 | Virtua racing | 499 | 390 | 300 |
| DBZ 3 | 449 | 350 | 250 | P. Sampras | 390 | 300 | 200 |
| Autres titres | Tél | Tél | Tél | Autres titres | Tél | Tél | Tél |

| 3D0 | neuf | occase | reprise |
|---------------|------|--------|---------|
| Console Pal | 3990 | 3490 | 2500 |
| Shock Wave | 449 | 300 | 200 |
| Road Rash | 449 | 350 | 250 |
| Microcosm | 449 | 350 | 250 |
| Autres titres | Tél | Tél | Tél |

MMFC

| OODIES A | MANGAS & GOO |
|---------------|--------------------------|
| 10 March 1988 | |
| 35 F V | IANGAS DBZ 1 à 37 |
| S75 F F | IANGAS DBZ COULEURS |
| 169 F S | ILMS DBZ 1 à 12 |
| RINES, ETC | ARTES, POSTERS, FIGURINI |

| NEO GEO | neuf | occase | reprise |
|----------------|------|--------|---------|
| Console + jeu | 2090 | 1490 | 1000 |
| World Hero jet | 1390 | 1090 | 800 |
| Karnov's rev. | 1390 | 1090 | 800 |
| Sidekicks 2 | 1390 | 1090 | 800 |
| Windjammer | 1390 | 990 | 700 |
| Samouraï sh | 1390 | 1090 | 800 |
| Art of 2 | 1390 | 1090 | 800 |
| FF special | 1390 | 1090 | 800 |
| World hero 2 | 690 | 590 | 300 |
| FF 2 | 690 | 590 | 300 |
| Sidekick | 1290 | 790 | 500 |
| Autres titres | Tél | Tél | Tél |

FRAIS DE PORT : JEU 20 F, CONSOLE 50 F, CRBT 35 F ENVOI COLISSIMO 48 HEURES

Avec OCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Nous Achetons Vos Jeux CASH* au Meilleur Tarif

Nous Disposons dans nos Magasins d'un Stock de plus de 30 000 Cartouches et CD

Nous Vendons les jeux Vidéo de -30 à -70% du Prix Neuf

> Rayon MANGAS - FIG

AMIGA CD 32

% de remise sur vos achats avec la SUPERCARTE qui vous sera donnée GRATUITEMENT

Tél: 45-94-43-15 7, rue Beaulieu NIORT **DOCK GAMES** Tél: 49-77-05-13 Galerie Sainte Marthe **POITIERS** DOCK GAMES Tél : 49-37-00-80 6, rue Claveurier *VALENCE* **DOCK GAMES** 1, Cité Chabert (Pl de la république) Tél: 75-56-72-90 St BRIEUC DOCK GAMES Tél: 96-62-33-13 13, rue de Rohan DOCK GAMES **TOURS** Tél: 47-20-42-30 5, rue Auguste Comte RRIVE-la-Gaillarde **DOCK GAMES** Tél: 55-17-10-59 Place de la Halle St ETIENNE **DOCK GAMES** Tél: 77-41-84-79 4, rue Georges Tessier St-Laurent NICE duVar Tél: 92-12-87-30 DOCK GAMES 380, Av du Gle De Gaulle DOCK GAMES MONTPELLIER 15, rue Four des Flammes Tél: 67-60-39-26 DOCK GAMES CHAMBERY Tél: 79-69-54-50 200, Av Pierre Lanfrey **DOCK GAMES BAYONNE** Tél: 59-59-41-61 28, rue Pannecau DOCK GAMES ORLEANS Tél: 38-77-98-30 103, rue Bannier STRASBOURG DOCK GAMES Tél: 88-22-54-81 5, Place Clément *LIMOGES* DOCK GAMES 63, rue Adrien Dubouché DOCK GAMES La ROCHELLE *** 36, rue Albert 1er Tél: 46-41
* Selon le stock des magasins, l'état et la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement * Disponibilités sur l'ensemble des magasins DOCK GAMES

*** La SUPERCARTE vous sera remise au magasin ou expédiée sous huit jours pour tout achat minimum de 400 FTTC. La remise de 5% est valable sur tout le magasin, sauf consoles, accessoires et pre Tél: 46-41-29-01

DOCK GAMES

DOCK GAMES

41, rue Boisnet

DOCK GAMES

17, Av Félix Viallet

DOCK GAMES

7, cours Gambetta **DOCK GAMES** LYON

BORDEAUX

ANGERS

Tél: 41-87-59-14

GRENOBLE

Tél: 76-47-14-25 *ANGOULEME*

Tél: 78-60-33-60

4, rue du Pas St Georges Tél: 56-01-13-19

Vos Intérêts Sont en Jeux

N°1 du jeu Vidéo d'Occasion en France

publicité, y compris DOCK GAMES,

Prochaines

| DOCK GAMES C | CHALON S/Saone |
|--------------|----------------|
| DOCK GAMES | ANNECY |
| DOCK GAMES | PARIS |
| DOCK GAMES | ROUEN |
| DOCK GAMES | AVIGNON |

Emplacements Disponibles

| DOCK GAMES | LILLE |
|------------|--------------|
| DOCK GAMES | CLERMONT - F |
| DOCK GAMES | BREST |
| DOCK GAMES | NANTES |
| DOCK GAMES | LE HAVRE |
| DOCK GAMES | RENNES |
| DOCK GAMES | LE MANS |
| DOCK GAMES | AMIENS |
| DOCK GAMES | TOULON |

Bientôt peut être Vous ...! Dans votre Ville. Si vous avez en projet l'ouverture d'un magasin de jeux vidéo Contactez nous au

45-94-74-20 (province)

CK GAM

Premier Groupement Français de Magasins Indépendants Spécialisés dans les Jeux Vidéo. Premier en Nombre :

- 25 magasins en France d'ici Septembre 94 Premier en Sérieux:

- Ni Echange ni Dépôt-V, nous payons CASH Nous achetons et revendons selon un véritable

ARGUS du Jeu Vidéo (plus de 2800 titres)

Premier dans l'Assortiment: - Toutes les Consoles, Toutes les Marques,

Pour tous les Gouts, Pour toutes les Bourses

Cet Été **Grand Concours** 150 Prix à Gagner

1" PRIX UNE CONSOLE 3DO 2 PRIX UNE CONSOLE NÉO-GEO 3-4 PRIX DEUX CONSOLES SUPER NINTENDO 5-6 PRIX DEUX CONSOLES MEGA-DRIVE 7 - 8 Prix une Console GAME GEAR 9 - 10 ... Prix une Console GAME BOY

11 au 40-Prix un Jeu LUDI GAMES, S-Nou M-D 41 "au 60" Prix un Bon d'Achat DOCK GAMES de 200 Frs 61" au 100" Prix une Super Casquette DOCK GAMES 101 "au 150 " Prix un Tee Shirt DOCK GAMES

NEWS

LE MIMPI

Sur ce salon réservé aux professionnels, qui s'est déroulé à Monaco les 2, 3 et 4 juin, il y avait peu de nouveautés. Pourtant, certains jeux peuvent vous intéresser. Et puis, surtout, nous avons pu profiter du soleil, d'une balade en hélicoptère, bref d'un weekend assez sympa.

OCEAN NOUS PRÉSENTAIT SA COLLECTION DE NOËL

C'est un des stands sur lequel nous avons découvert le plus de nouveaux softs. Le jeu Shaq Fu était mis en vedette (voir Work in Progress, dans ce même numéro), ainsi que Michael Jordan Adventure. Dans l'ombre, nous avons aussi pu apercevoir The Shadow, NBA Showtime, Jelly Boy, un jeu pour les plus jeunes d'entre vous, et Syndicate, excellent jeu déjà sorti sur PC.



Michael Jordan Adventure (SNIN).



The Shadow (SNIN).



Jelly Boy (SNIN).



NBA Showtime (SNIN).



Syndicate (SNIN).

ELECTRONIC ARTS STRIKES BACK

Electronic Arts revient en force. On les croyait absents, eh! bien non, ils développent à tour de bras et pas mal de leurs titres ont été repris en édition par Ocean. Et il en reste à venir. Ainsi, on pourra prochainement retrouver, dans la série des Strike, Urban Strike. Mais aussi Syndicate et Michael Jordan Adventure...



Urban Strike (MD)

EN BREF...

Chez les autres éditeurs présents sur ce petit salon, pas de grandes nouveautés. Codemasters n'avait rien de neuf par rapport à ce qui était présenté à l'ECTS de Londres. Idem pour Sony. En revanche, Acclaim nous a dévoilé en exclu' Mortal Kombat 2 sur Megadrive et Super Nintendo. Mais là, interdiction formelle de prendre des photos sur le salon...



Michael Jordan Adventure (SNIN).



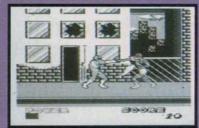
Speedy Gonzales (SNIN).

LUDI GAMES : UN PAQUET DE NOUVEAUTÉS.

Ludi s'est beaucoup fait remarquer sur ce salon. Et pour cause: il présentait toute une flopée de nouveautés. Mais ce n'est rien comparé à ce qu'il s'apprête à sortir, peu après la rentrée scolaire. Ludi nous réserve en effet bien des surprises, comme Akira (SNIN), The Mask (SNIN), Actraiser 2 (SNIN), F1 Pole Position 2 (SNIN) et Street Racer (SNIN), qui s'annonce particulièrement fun, sur Super Nintendo.

LES POWER RANGERS

Nous vous en avions parlé, il y a quelques mois, dans Consoles+: les Power Rangers, issus d'une série japonaise, débarquent dans tous les magasins sous forme de jouets. Eh! bien, sachez qu'en septembre, ils arriveront sur Game Boy. Et ça ne fait que commencer.



PAS CHERES NOS MANETTES

Cette manette, très pratique pour les inconditionnels du joystick,



(ou pour ceux qui ne supportent pas les paddles) est disponible. Elle répond bien, n'est pas trop rigide et, en plus, elle est vendue à un prix raisonnable (moins de 150 francs) dans les boutiques Espace 3. Un bon rapport qualité/prix.

UNE GAME GEAR FUN POUR L'ÉTÉ

Cette configuration Game Gear Fun comprend: une Game Gear. un jeu Sonic, un adaptateur secteur et un Gear Bag (sac banane) vous permettant d'emporter votre console à la plage. Vous recon-naîtrez cette config' grâce à son packaging aux couleurs de l'été (soleil, mer, palmier...). Elle est disponible dès maintenant pour un prix d'environ 750 francs.



GENESIA 94

Vous allez en vacances sur la côte landaise? Moi pas, et j'enrage. Vous imaginez que je vais louper le premier salon grand public sur les nouvelles technologies: images de synthèse, réalité virtuelle, multimédia seront au rendez-vous au travers de conférences et



d'espaces qui leur sont consacrés... De plus, un festival du film d'images de synthèse sera organisé autour d'œuvres universitaires ainsi que des films présentés à Imagina. Sega devrait également exposer son R-360 et son AS-1 (une grosse machine dans le genre du Star Tour) et un espace de réalité virtuelle sera animé par Médialab. N'hésitez pas à aller jeter un œil, c'est ouvert à tout le monde, du 7 au 10 juillet au casino d'Hossegord dans le Sud-Est de la France. Dis, papa, c'est combien le billet d'avion jusqu'à Biarritz?

- 1/2 RANMA Fiche technique, fan club, paroles...
- 4 Cassettes vidéo DRAGON BALL Z Exclusivité, en Secam version Française. en vente sur TOON !!!
- 5 Nouvelles actus par jour En moyenne, signées Son GOTOON
- 24 Fan Clubs Délirer, informer, communiquer!
- 24 H/24 Dialogue en direct avec les fans
- 173 Fiches techniques Tout sur tous les Dessins animés nippons
- 487 Francs DBZ 2 sur Super Nintendo (V.Française)
- **612** Petites Annonces Ach. Vds. Ech. The. Mangas, Jx, LD, K7
- 3018 Messages Dans le Fan-Club DBZ
- 3615 TOON Le plus beau, pour 1,27F/mn seulement
- 5000 Francs à gagner Sur nos jeux. Sympas, les jeux, en plus!



JAPANIMATION 80%

INTERET

100%

NEWS

DES NOUVEAUTÉS POUR VOTRE 3DO



Pour plus de renseignements sur ce joystick et ce pistolet 3DO (ainsi que sur toutes les nouveautés 3D0 et Jaguar en import), contacter JPF Import au: (1) 46 24 33 19.



Depuis le temps que l'on attendait ce pistolet pour la 3DO, nous étions intim e m e n t

convaincus qu'il ne verrait jamais le jour. Nous nous trompions. Au hasard d'une visite chez un grossiste et revendeur de jeux 3DO et Jaguar, nous sommes tombés sur la bête, ainsi que que sur une nouvelle manette pour 3DO. Mad Dog Mac Cree et Total Eclipse vont enfin pouvoir prendre tout leur sens.



Voici quelques-unes des figurines proposées par Konci (tél: 16. 78.72.30.88 sur Lyon).

KONCI AIME DBZ (ET NOUS AUSSI, D'AILLEURS...)

Vous savez tous que la plupart des boutiques de jeux vidéo commencent à se recycler dans le commerce de petits bibelots et de cartes étranges consacrés à notre tant aimé San Gohan. Elles se recyclent à tel point que nous en avons surpris quelques-unes qui entassaient les jeux vidéo dans le fond du magasin alors que tous les goodies étaient en devanture. Vous y croyez, à ça? Mais bon, le problème n'est pas là, puisque l'affaire qui nous intéresse aujourd'hui concerne de nouveaux goodies DBZ vendus par Konci. On retrouve, entre autres, le Super Battle Collection de Bulaï présenté dans le n° 31, les cartes habituelles et les figurines présentées en photo. C'est pas une bonne affaire ça?

LOCK ON, OU LE JEU DE CACHE-CACHE DE L'AN 2000

Le nouveau joujou de Sega est disponible. Il est distribué par Bandai pour environ 300 francs. Ce nouveau jouet, c'est le Lock On. C'est un jeu de tir nouveau genre. Vous êtes équipé d'un pistolet à rayons infrarouges et d'une casquette équipée d'un capteur et d'une visière. La visière vous permet de savoir où vous en êtes au niveau de vos vies. Vous partez avec neuf vies et la ferme intention d'éliminer votre adversaire, qui est équipé comme vous. Nous l'avons testé pour vous la nuit dans les couloirs de la rédaction et le seul défaut remarqué est le manque de précision. Sinon, nous nous sommes bien amusés.





Brutal (SNIN)



Yogi Bear (GB).



GB Racing (GB).



Tarzan (SNIN).

GAMETEK, DU NOUVEAU

Après sa collection de début d'année, nous n'avons plus trop entendu parler de l'éditeur Gametek. Ce n'était qu'un court répit, car les revoilou! Cette fois-ci, Gametek nous prévoit une multitude de petites nouveautés pour la rentrée. Leurs jeux sortent pour le moment sur deux formats Nintendo (SNIN et GB). On pourra découvrir, entre autres, Brutal, un jeu de baston qui met en scène des animaux dans des duels. Par ailleurs, le tant attendu Yogi Bear, l'ours célébrissime du dessin animé, arrivera prochainement sur SNIN et sur GB. Viennent ensuite Tarzan (SNIN), le roi de la jungle, GB Racing, une course de bagnoles, et, pour finir, Nick Faldo Golf sur SNIN.

NOUVELLE CONFIGURATION POUR LE MEGA CD



Une nouvelle qui comblera les fanatiques désireux d'acquérir un MCD tout en étant soucieux de conserver quelques sous pour les vacances. Un Mega CD à 1 990 francs avec Sonic CD et Road Avenger (rappelez-vous que l'ancienne configuration était au même prix avec UN seul jeu). Mais, attention, ce n'est pas pour autant que l'ancienne configuration sera moins chère, veillez à ne pas vous faire arnaquer...

SCORE GAMES N°4!

Vous aviez l'habitude de devoir vous rendre sur Paris pour trouver vos jeux alors que vous habitez dans les Yvelines? No problemo, Score Games a pensé à vous. Ce nouveau magasin vous permettra de trouver tous les jeux Sega, Nintendo et consorts, la plupart des goodies relatifs à DBZ, et... clou du programme, la nouvelle machine d'arcade, l'Overgame Machine, en démo permanente. Si vous ne savez pas quoi faire pendant vos vacances...



Score Games, 42, rue de Paris, 78100 Saint-Germainen-Laye, tél. (16) 30 61 47 47.

EN BREF... EN BREF...

- · Comme nous le révèle notre éminent confrère CTW, Sega semblerait intéressé par l'adaptation de ses titres MCD sur plates-formes PC CD-Rom. Logique, le développement de ce genre de jeux coûte cher et il faut le rentabiliser...
- La nouvelle chanson "No pain, no gain" du groupe de rock allemand Scorpions est l'hymne officiel de l'équipe allemande pour la coupe du Monde 94. U.S. Gold en fait la musique de la version Mega CD de World Cup USA 94.
- Depuis le 5 mai 1994, Ocean est officiellement un des nombreux licenciés Sega. Cela va leur permettre d'enrichir leur catalogue avec des jeux comme Mister Nutz ou l'Ecole des champions sur Megadrive.
- Un an après l'ouverture de ses premiers magasins, Dock Games nous annonce qu'il va en ouvrir un nouveau à La Rochelle. Si vous habitez le coin, n'hésitez pas à aller jeter un œil ou à téléphoner au (16) 46 41 29 01.

NEWS



SCHTROUMPFONS LA

Pour sensibiliser les enfants à la préservation de l'environnement, Peyo a créé l'association "Schtroumpfons la Terre", dont la vocation est de sponsoriser des actions et des campagnes à caractère écologique. Le logo de l'association est un Schtroumpf cajôlant la planète Terre. Un message visuel clair et très parlant. Pour chaque jeu Les Schtroumpfs0 vendu, un certain pourcentage sera versé à l'association.

WALIBI-SCHTROUMPF, J'EN SUIS BABA

Infogrames, l'éditeur français du jeu Les Schtroumpfs, lance, tout comme l'an dernier l'opération "Parc Astérix", une opération dite parc d'attractions. Cette année, pour la sortie du jeu Les Schtroumpfs, lorsque vous achè-



terez ce soft, vous y trouverez à l'intérieur pour le parc Walibi-Schtroumpf".

Retrouvez "l'été des Jeux vidéo" avec VIDEOFIL et OCEAN en page 121. Gagnez 10 consoles SUPER NINTENDO et 200 jeux Clay Fighter & Rock'n Roll Racing.



LE RETOUR DE BROLY **INEDIT EN FRANCE VERSION ORIGINAL PAL** 249 F

Le Manga "Vidéo Girl Aï de Masakazu Katsura, enfin en français! Attendu de tous les fans de mangas et d'animation japonaise "Vidéo Girl Aï" brouille les pistes.

NON! le manga n'est pas que cul et baston et quand il est tendresse : l'énergie est toujours là.

Le dessin de Masakazu Katsura est plus profond que le style 'grands yeux' du dessin animé japonais et la fraîcheur du récit convaincra plus d'un amateur de bandes dessinées européennes.

Vidéo Girl Aï est disponible au prix de 30 F





Extrait du Catalogue VPC En Couleur

35 F

Et bientôt les 4 premières Vidéo DRAGON BALL Z

Entièrement en Français Fonctionnant sur tous les magnétoscopes Renseignez-vous au 38.46.10.31

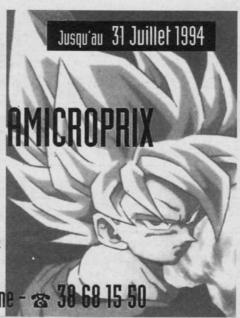


20 % de remise

SUPER FAMICOM

SUPER NINTENDO SUPER NES **GENESIS MEGADRIVE MEGA CD GAME BOY GAME GEAR NEO GEO**

3 DO - JAGUAR PC - AMIGA MANGAS (DBZ - BASTARD -KEN - RANMA etc...) **K7 VIDEO - POSTER ARTBOOKS GOODIES**



常AMICROPUCE 常 **JEUX VIDEO**

AMICROPRIX JARGEAU

ORLEANS 22 Place Louis XI

56 Grande Rue

2 38.68.15.50**2** 38.46.10.31

Ouvert du Lundi au Samedi de 10 Heures à 19 Heures

CATALOGUE VPC EN COULEUR

4 Pages couleurs avec

Images digitalisées de Mangas - Vidéo Compact disque - Goodies - Ramicard Le Numéro 1 est DISPONIBLE pour la somme de 35 F et donne droit à une remise de 5% sur tout le catalogue

SUPER FAMICOM MEGADRIVE MANGAS VIDEO MANGAS VIDEO **FATAL FURY Spécial 645 F DRAGON BALL Z Fr** DOOMED MEGALOPOLIS 499 F 130 F DRAGON BALL Z KEN LE SURVIVANT **RANMA 1/2 4** 170 F 495 F **FATAL FURY 2 Jap** 599 F Vol 1 GARLIC 179 F RG VEDA 170 F Street Fighter Spécial 645 F Street Fighter Spécial 595 F Vol 2 THALES 179 F 3 X 3 EYES 150 F WORLD HEROES 2 649 F **NBA JAM** 425 F Vol 3 SUPER NAMECK 179 F MACROSS 150 F STREET OF RAGE 3 Vol 4 DOCT WILLOW 445 F 179 F FINAL FANTASY VI 690 F **VENUS WAR** 170 F VIRTUA RACING Vol 5 BADDAK 179 F 550 F AKIRA FX WILDTRAX 645 F 170 F WORLD CUP USA 94 Vol 6 KOURAT 450 F 179 F BUBBLEGUM CRISIS 170 F SUPER NES Vol 7 METAL KOURAT 189 F MANGAS **UROTSUKIDOJI** 170 F Vol 8 LES CYBORGS 189 F Street Fighter Spécial 595 F DRAGON BALL Z N & B 45 F Vol 9 TRUNKS STORY 189 F MEGAMAN X 545 F DRAGON BALL Z Couleur 80 F Vol 10 BROLY 189 F COMPACT DISOUE **FATAL FURY 2** 545 F KEN LE SURVIVANT 45 F Vol 11 BOJACK 189 F SECRET OF MANA 499 F DRAGON BALL Z 225 F CITY HUNTER 45 F Vol 12 DOCTEUR EIGI 189 F SUPER METROID 455 F RANMA RANMA 1/2 45 F 150 F Le Retour de BROLY 249 F KEN LE SURVIVANT 225 F SUPER NINTENDO 3 X 3 EYES 45 F GOODIES ORANGE ROAD 240 F VIDEO GIRL 45 F EMPIRE STRIKE BACK 425 F CITY HUNTER 240 F VIDEO GIRL Français 30 F FIGURINES BATTLE COL. **FIFA** 425 F 99 F MACROSS 240 F BASTARD 45 F **NBA JAM** 425 F POSTER DBZ - RANMA -30 F **BUBBLEGUM CRISIS** 240 F DNA₂ 45 F WORLD CUP SOCCER 94 RAMICARDS 450 F 10 F AKIRA 240 F CYBER BLUES 45 F LES SCHTROUMPFS 435 F TEE SHIRT DBZ 99 F FATAL FURY ORANGE ROAD 45 F DRAGON BALL Z2 Fr 535 F

DEPOT VENTE NEO GEO

Plus de 100 jeux NEO GEO disponibles en dépot vente chez AMICROPUCE aux prix fixés par nos clients sur nos conseils Nous prenons une commission de 100 F par jeu

| SAMOURAI | 890 F |
|-----------------|--------|
| WORLD HEROES 2 | 690 F |
| BURNING FIGHT | 390 F |
| ART OF FIGTHING | 490 F |
| FATAL FURY 2 | 690 F |
| MAGICIAN LORD | 290 F |
| Nombreux autres | titres |

JEUX NEUFS 199 F

FAMICOM ACROBAT MISSION **BATMAN RETURNS BIKIRI MAN BLUES BROTHERS** CATCH DIRTY CHALLENGER FROG 1 FROG 2 GUNFORCE **IKARI NO YOSAI** INTERNATINAL TENNIS TOUR MAGIC JOHNSON NIGEL MANSEL RPM RACING SUPER DUNK STAR SUPER FIRE PRO-WRESTLING SUPER SWIV

III.TRAMAN

JEUX NEUFS 199 F

SUPER NINTENDO ADAMS FAMILY 1 ASTERIX AXELAY CHESMASTER DRAGON'S LAIR EARTH DEFENSE FORCE F-ZERO JAMES BOND JUNIOR KICK OFF MAGIC SWORD PARODIUS **PILOTWINGS** RIVAL TURF ROBOCOP 3 SUPER ALESTE SUPER TENNIS **TURTLES 4**

JEUX NEUFS 149 F

MEGADRIVE BATTLETOADS BLADES OF VENGEANCE **BLASTER MASTER 2** BOXING LEGEND OF THE RING **BUCK ROGERS** CRUE BALL **GALAXY FORCE 2 Jap** GODS JORDAN VS BIRD KING OF THE MONSTERS **MAZINGWARS OUT OF THIS WORLD** RINGS OF POWER THE SIMPSONS SHADOW OF THE BEAST 2 **TECHNO CLASH**

Pour connaître les autres titres disponibles, téléphoner au 38.46.10.31 Nous remerçions tous nos clients qui sont de plus en plus nombreux à nous faire confiance, ce qui permet de pratiquer des prix de plus en plus compétitifs.

| Bon de Commande par 2 au 38.46 | 5.10.31 | | |
|--------------------------------|---------|----------------------------|---------------------------|
| DESIGNATION | PRIX | Nom | Prénom |
| | | Adresse | Contraction of the second |
| | | Ville | Code Postal |
| PORT | 30 F | Signature | |
| TOTAL A PAYER | | (Parents pour les mineurs) | |
| TOTAL A PAYER | | (Parents pour les mineurs) | |

Mode de paiement ☐ Chèque bancaire ☐ Contre-remboursement + 45 F Chéques Débités le jour de la livraison

Toutes les commandes sont livrées par COLISSIMO

A retourner à : **AMICROPUCE**

56 Grande Rue 45150 JARGEAU

Les prix et offres sont disponibles dans la limite des stocks disponibles. Prix révisables sans préavis Toutes les marques citées dans cette page sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs

SEGA - stop - SEGA - stop - SEGA - stop SEG

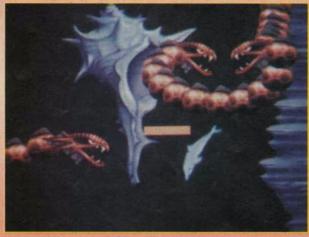
ECCO: THE TIDES O

Ecco, premier du nom, fut à son époque une véritable révélation pour tous les possesseurs de MD, qui pouvaient, avec cette cartouche, découvrir un genre complètement nouveau. Ecco parvint même à amener papa et maman devant le téléviseur, son ambiance séduisant petits et grands. Qui aurait pu prévoir qu'un simple cétacé remporterait un tel succès? Pas nous. Les choses étant ce qu'elles sont, il n'y a aucune raison de cracher dans la soupe. Aussi, revenons à nos dauphins sans bouder notre plaisir. La nou-

velle mouture d'Ecco propose près de vingt-cinq niveaux, immenses, qui vous feront parcourir des contrées tout bonnement hallucinantes. Imaginez qu'il existe à présent des tableaux-bonus surréalistes où vous devrez récupérer des points de vie. Vous pourrez également métamorphoser Ecco en mouette ou encore jouer à deux avec une nouvelle venue, répondant au nom de Trellia. Bref, vous allez en prendre plein les yeux et, surtout, plein la tête. On inspire un grand coup, et on plonge.

À COUPER LE SOUFFLE...

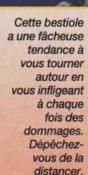
Vous n'êtes pas sans vous rappeler les inénarrables boss du premier épisode. Eh bien, accrochez-vous, car ceux présentés dans cette version sont aussi beaux qu'ils sont difficiles à détruire. Le poids des mots, le choc des photos.



Autant vous prévenir sans détour: la version dont nous disposions était furieusement buggée. La barre orange ne sera pas dans la version définitive. Mais les monstres et le coquillage, eux, seront présents.



Il vous faudra amener cette méduse géante jusqu'à une porte pour qu'elle la défonce. Ecco est aussi pacifique qu'intelligent.





Certains niveaux sont sublimes. Mais, comme d'habitude, ils sont truffés de pièges plus vicieux les uns que les autres.



Ce passage dans les tubes vous conduira sur une planète incroyable contrôlée par Vortex (le méchantpas-beau du premier épisode).



Quelques idées étaient déjà exploitées dans la version MCD. Cette épave, par exemple, faisait partie d'un des niveaux supplémentaires du jeu MCD.



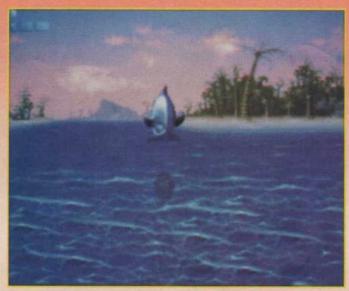
A - stop - SEGA - stop - SEG

至 11111至



ÇA C'EST DU TABLEAU-BONUS, MA PUCE!

Cinq tableaux-bonus parsèment le jeu pour vous permettre de récupérer des points de vie, ainsi que des vies supplémentaires. Le côté surréaliste pourra en choquer plus d'un, mais provoquera l'admiration béate des autres...



Il vous faudra ici attraper le plus possible d'anneaux. Vous pourrez déambuler dans les fonds marins, ou encore sauter hors de l'eau et, contempler ainsi des décors divins.





Ne me demandez pas à quoi correspondent ces tubes. Je peux juste vous dire qu'il vaut mieux éviter les tourbillons dans lesquels s'engouffre actuellement Ecco, sous peine de devoir recommencer le niveau.



KONCI POWER KIT ® **TOUS VOS JEUX EN PLEIN ECRAN** 20% PLUS RAPIDES !!!



TRANSFORMATION SUPER NITTENDO 50 Hz en SFC 60 Hz PRIX ETE 94 = 149 f

Pose comprise

LE power kit permet de commuter en 50 / 60 Hz À TOUT MOMENT AVANT, APRÈS ET PENDANT LE JEU! Plein ÉCRAN SANS DANDES NOIRES, VITESSE ET FLUIDITÉ AUGMENTÉES DE 20 % COMPATIBILITÉ TOTALE AVEC LES JEUX FRANÇAIS, JAPONAIS ET AMÉRICAINS

- DRAGON BALL Z 2 DRIFT KING RALLY 94 549
- FATAL FURY 2
- •FATAL FURY SPECIAL
 •FINAL FANTAISY 5
- ·FINAL FANTAISY 6
- ·FIFA SOCCER
- FIGHTER'S HISTORY
- FX TRAX
- GOEMON FIGHTER 2
- ·PC KID SAMOURAÏ SHODOWN
 - •RANMA 1/2 IV •S. BOMBER MAN 2

 - **SONIC BLASTMAN 2**
 - •SUPER SF 2(US)
 •SUPER SF 2(JAP)
 •WORLD HEROES 2

·KIKIKATAI 2

- AUTRES TITRES...

- ART OF FIGHTING FATAL FURY SPECIAL 1300F
- SAMOURAI SHODOWN 1300f
- •SAMOURAÏ SHODOWN 2 •SUPER SIDE KICK 2 **•TOP HUNTER**
 - WORLD HEROES JET
- 14901

- CONSOLE 3DO PAL #290f
- •HAUZER, ULTRA MAN 590f •TETSWIN, WACKY RACES 590f •DRAGON BALL Z TEL.

- DRAGON BALL Z
- ·VIRTUAL RACING
- •FATAL FURY 2 •SUPER SF 2 (US)

D

K7 VIDEO PAL ORIGINALES

- •GARLIC, KURA, METAL KURA, S.NAMECK, THALES •TRUNK STORY, VIRTUAL TRIANGLE, GAIDEN, BOJACK, BURORY
- **LE RETOUR DE BURORY**

FIGURINES ARTICULEES

- BATTLE COLLECTION N°1 à 9
- BATTLE COLLECTION N° 10 (BURORY)
- SUPER COLLECTION

1201 1601

149F

BON DE COMMANDE à retourner à KONCI

Nom Prénom:

Adresse complète:

REFERENCE

PRIX

PORT: console 50f / autre 30f

TOTAL A PAYER CHEQUE | MANDAT |

12 rue Marc BLOCH 69007 LYON Tél: 78 72 30 88 (de Paris faire le 16)

HUDSON SOFT - stop - HUDSON SOFT -





Comme dans tout jeu d'aventures, vous vous déplacez sur une carte.

vous devez visiter. Attention aux plantes!

ous devez pour la plupart vous souvenir de ce jeu de plates-formes qu'était Super Adventure Island sur Super Nintendo. Une référence chez Hudson Soft, et l'un des premiers jeux sur Super Nintendo. Le soft était assez sympa. Voici un second épisode sur Super Nintendo. Cette fois-ci, c'est différent. C'est à un jeu d'action/aventures que nous avons affaire. Vous déplacez votre personnage sur une carte pour résoudre une énigme ou pour trouver un objet, et lorsque vous arrivez sur le lieu d'investigation, le jeu se transforme en jeu d'action/plates-formes, comme dans le premier épisode. La seule différence est que, ici, il faut gérer quelques menus - pas très complexes - pour l'armement et certaines fonctions de votre personnage.



Une des scènes de dialogue où l'on vous informe de ce que vous devez faire.







Voici notre petite souris dans le brouillard des rues londoniennes.



■ievel est le héros d'un dessin animé réalisé par Universal, tout à fait dans l'esprit des dessins animés de la Walt Disney Company. Et généralement, lorsqu'un dessin de Disney est adapté sur console, le résultat est sympathique. L'adaptation a été réalisée par Hudson Soft. Vous dirigez Fievel, une petite souris qui part pour le far-west. C'est dans un petit jeu de plates-formes que vous déambulerez, infesté de chats et autres vilaines bébêtes qui n'aiment pas les souris.



Elle décida un jour de prendre le train pour arriver par n'importe quel moyen...





... au far-west



VIRGIN - stop - VIRGIN - stop



Sur ce niveau à scrolling horizontal, récupérez toutes les quilles.

t la série des Battletoads, vous connaissez? Mais si! Ces crapauds qui se battent avec tout le monde! La version Sega Master System de ces aventures batraciennes arrive à la fin de cet été. Mais ne vous emballez pas, c'est juste une adaptation sur SMS du jeu sorti précédemment sur Super Nintendo et Megadrive. On retrouve les même niveaux, les mêmes personnages, la même musique, le tout avec les capacités de la Master system.



Toujours sur la moto futuriste, sautez par-dessus les murs qui apparaissent.





Voici la charmante donzelle qui fait office de boss. Évitez les espèces de boules qu'elle vous lance ou vous vous retrouverez vite fait au sol.



VIRGIN/MS



Dans ce niveau, frappez: les poings, c'est fait pour ca.



LE PARTENAIRE DE VOS JEUX

94 Av. de Clichy 75017 PARIS TEL. 42.63.41.08 Métro La Fourche - Bus 54, 74, 81,31

| ** SE | GA ** |
|---------------|------------|
| emples de pri | . Neuf. Oc |
| | 4// |

Megadrive II Mega CD (FR) 1990 F 1590F ame gear Columns 595 F 399 F ame gear Aladdin 849 F. padTurbo+Slow 109 F Offre Game Partner légadrive+Menacer+ Sonic+6 jeux+T.2 895 F

** NINTENDO

xemples de prix: Neuf. Occ Super Nintendo (FR) 690 F 590 Super Nin.+Mario all S. 990 F Game boy + Tetris Game boy base 299 F Super Turbo control pad 99 F Alimen. S/NES.US 119 F Offre Game Partner Super Nintendo 690 F Street Fighter II

** LES JEUX D'OCCASION **

TOUTES NOS OCCASIONS SONT GARANTIES 3 MOIS

| MEGADRIVE | | SUPER NINTENDO |) |
|------------------------|-----|----------------------------|-------|
| SONIC II | OF | ZOMBIES(US) | 299 F |
| SONIC III | 9 F | EMPIRE STRIKE BACK(US) | 349 F |
| STARFLIGHT 19 | Q F | ROCK N' ROLL RACING (FR) | 349 F |
| GOLDEN AXE 7 | 9 F | CLAYFIGHTER(FR) | 299 F |
| SUPER THUNDER BLADE 12 | 9 F | SKY BLAZER(FR) | 299 F |
| W.W.F | P F | POP N' TWINBEE(FR) | 299 F |
| ALEX KID 11 | 19F | FIFA SOCCER (FR) | 379 F |
| POPOULOUS 19 | 9 F | ALIEN III (FR) | 199 F |
| ROAD RASH 19 | 9 F | BOMBERMAN II(JP) | 399 F |
| WONDER BOY III(J) 16 | 9 F | FATAL FURY II(US) | 359 F |
| WONDER BOY III(FR) 14 | | LUFIA(US) | 359 F |
| SIMPSONS 16 | 9 F | MEGA MAN X(US) | 329 F |
| ALADDIN 31 | 9 F | LOST VIKINGS(FR) | 329 F |
| FLASHBACK279 | | OUT OF THIS WORLD (US) | 199 F |
| TEAM USA BASKET 249 | | UN SQUADRON (FR) | 149 F |
| BULLS/LAKERS 249 | | SUPER BATTLE TANK II(US) | 299 F |
| | 9 F | BATTLETOADS (FR) | 199 F |
| | 9F | ART OF FIGHTING(JP) | 359 F |
| SUPER MONACO GP II 289 | | FINAL FIGHT II(JP) | 179 F |
| THUNDER FORCE IV 279 | | WORLD HEROES(JP) | 259 F |
| STREET FIGHTER II' 379 | | DBZ II(JP) | 379 F |
| ZOMBIES | | RAMNA 1/2 III(JP) | 379 F |
| | | EQUINOX(FR) | 289 F |
| TOE JAM ET EARL II 319 | | PILOT WINGS(FR) | 169 F |
| | | GOEMON FIGHT II(JP) | 399 F |
| JURASSIC PARK(US) 295 | | SUPER PANG(FR) | 259 F |
| ETC. | | SUPER ADVENTURE ISLAND(FR) | 199 F |
| EIC. | | MARIO PAINT(FR) | 279 F |
| | | | |

ET DES DIZAINES D'AUTRES TÎTRES DISPO. TEL. 42.63.41.08

CDI 210 PHILIPS + 2 JEUX 3.290 F + DE 10 JEUX D'OCCASION A 169 F

NOUVEAUTES tél. 42.63.41.08

CONSOLE NEUVE + 2 jeux Tél.

PLUS DE 15 JEUX DISPO. A SUPER PRIX 169 F

AMIGA CD 32 * * 3 DO PAL / 220 V

CONSOLENEUVE Tél. * POSSIBLE *CREDIT

PLUS DE 10 JEUX DISPO.

** NEO-GEO **

CONSOLE Neuve.1990 FFATAL FURY special.....1450 H CONSOLE Occ...1590 F SAMOURAI SHODOWN...1550 F

*** Plus de 20 jeux dispo. neufs et occas. ***

EXPEDITION EXPRESS COLISSIMO 24H / 48H TEL.: 42.63.41.08

BON DE COMMANDE à retourner GAME PARTNE

| Nom: | Titre / Console | Prix |
|----------|----------------------------------|-----------|
| Prénom: | | |
| Adresse: | Mark to the second second | |
| CP: | | 2000 |
| Ville | Frais de port (1 jeur / 1 cons.) | BOE / ADE |
| Tél: | ridisde port (1)ed/1001s.) | DUFFOUR |
| | C.24 Total à naver | |

IMPORTANT: Certains titres nécéssitent un adapt, pour jouei

PREVIEWS

DELPHINE - stop - ELECTRONIC ARTS - sto

SHAOFU



elphine Software, Electronic Arts et Ocean se sont associés pour la réalisation d'un nouveau jeu de baston bien particulier qui met en scène le célèbre basketteur Shaquille O'Neal. Qu'y a-t-il de bien particulier à ce jeu? D'une part, l'image numérisée de Shaq a pu être incorporée aux graphismes. D'autre part, ce personnage, d'une taille tout à fait raisonnable (70 pixels de haut), bénéficie d'une animation rapide et fluide (25 images par seconde). De plus, la superstar des Orlando Magic a réellement collaboré à la réalisation de ce jeu.

Pour sortir du monde, magique, dans lequel il a atterri, Shaq devra récupérer des clefs. Mais, pour cela, il devra affronter douze super combattants. Par bonheur, il devrait disposer d'une soixantaine de coups. La sortie de ce soft est prévue pour novembre 1994 sur Megadrive, Super Nintendo et Game Gear.



Les personnages sont insérés dans les décors. La version n'était bien entendu pas définitive.



Climat grec pour une tragédie.



L'ombre sur les pierres laissent présager de la beauté des graphismes.

SILICON GRAPHICS

L'éditeur Delphine Software possède plusieurs stations de travail Silicon Graphics. Ainsi que d'excellents programmes qui ont permis, par exemple, de réaliser les effets spéciaux du film Jurassic Park. Pour eux, il est essentiel de posséder la meilleure et la plus puissante plate-forme de développement. De plus, ce mode de développement facilite l'adaptation de jeux sur 3D0, Nintendo 64 bits ou Sega Saturn.

POUR VOS YEUX

Voici donc ce que va donner le jeu sur le plan graphique. En ce qui concerne le "game play" (jouabilité, maniement des perso...), nous ne pouvons pas encore donner d'avis, la préversion ne permettait pas d'en juger. On pouvait cependant admirer les décors et les animations, très fluides, des différents personnages.





Les flammes au-dessus desquelles Shaquille affronte un ennemi ne seraient-elles pas le produit de ce dragon en arrière-plan.



グラスコードーグラス

SHAQUILLE O'NEAL VERSUS REMY JULIENNE

Une équipe s'est rendue au Etats-Unis afin de filmer Shaq, dirigé par un professeur de kung-fu. Pour les autres combattants du jeu, c'est la célèbre équipe de cascadeurs de Remy Julienne qui fut choisie. Ces professionnels ont ainsi apporté une ampleur cinématographique au jeu. Les coups sont très spectaculaires.



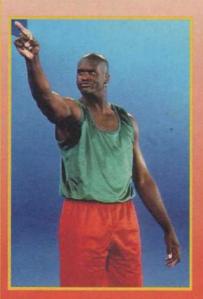
L'équipe de Remy Julienne photographiée sur le plateau de tournage. Vous retrouverez les principaux coups qu'ils réalisent dans le jeu.

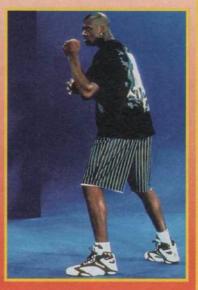




LA TECHNIQUE DU ROTOSCOPING

Cette technique, inventée par Walt Disney dans les années trente, consiste, en gros, à filmer des personnages réels en situation, pour ensuite les redessiner image par image. L'animation ainsi obtenue, en 25 images/seconde, est extrêmement fluide. L'équipe de Delphine Software a développé un nouvel outil qui permet de transférer directement les séquences vidéo sur ordinateur, image par image.





Shaquille O'Neal filmé en pleine action. Ses mouvements seront ensuite digitalisés dans le jeu. Shaquille O'Neal filmé en pleine action. Ses mouvements seront ensuite digitalisés dans le jeu.

EXCEPTIONNEL!

Appelle vite le

36 68 99 91

pour jouer et gagner

Joue avec Vidéoboy sur ton téléphone et gagne :



- 1 console Méga CD II
- 1 console SuperNintendo et
- les dernières cartouches de jeux du moment

Magicado - 2,19 F la minute

Code Bonus: 899

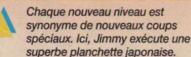
SWEWENG FRE

SONY - stop - SONY - stop - SONY - stop -

BATTLETOADS DOUBLE DRAGON THE ULTIMATE CHALLENGE

près la version Game Boy testée dans ce numéro, voici que nos batraciens préférés arrivent sur SNIN pour le plus grand plaisir des amateurs de beat-them-all. L'action ne diffère en rien de celle de la version sur portable puisque ce sont les mêmes niveaux qui vous sont proposés. La seule différence notable tient au mode 2 joueurs, grâce auquel vous pouvez participer à l'aventure, sur le même écran, en simultané. Vous retrouverez les habituelles mimiques hilarantes de notre petite troupe, et découvrirez des coups spéciaux inédits. Les univers des deux beat-them-all ont été "mélangés", et le cocktail est réussi: les punks des Double Dragon côtoyant les rats des Battletoads, il faut le voir pour le croire!







Deux modes de jeu 2 joueurs sont proposés. Dans le premier, vous pourrez frapper votre petit camarade, dans l'autre, non.



Vous allez vite vous rendre compte que les ennemis ne sont pas aussi faciles à détruire que dans les précédentes versions. Ce n'est pas un mal.

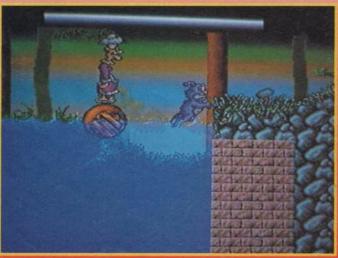


(1) 7 11 4 (1)

N'hésitez pas à anticiper tous les déplacements de Mémé.

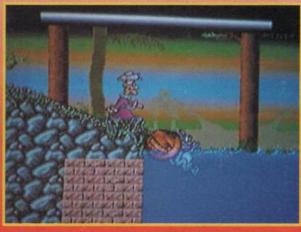
igne héritier de Sleepwalker sur micro, Eek est un jeu de réflexion sympathique où vous dirigerez un jeune chat soucieux de protéger une vieille dame. Celle-ci avance sans trêve, au pifomètre, et se met systématiquement dans les situations les plus dangereuses. Votre mission: lui enlever les bâtons des roues, si j'ose dire. Ici, vous n'hésiterez pas à lui donner un coup de pied dans les fesses (et que ça saute!). Là, vous ferez de votre corps un pont pour lui permettre de franchir des petits trous. C'est que vous la couvez, la mémé! Vous devrez taper dans le tas car les ennemis n'ont qu'un but: assassiner la vieille peau. Si,

par malheur, ils parviennent à la toucher, vous perdez des points en conséquence. Et si elle vient à périr, vous serez ramené au début du niveau. Dura lex sed lex.



Toujours très "speed", notre chat n'a pas une seconde de répit.





Les chats adorent l'eau, c'est bien connu: voyez comme notre héros semble à l'aise.



ACTIVISION - stop -

X-KALIBER

2097

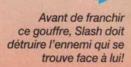
ACTIVISION/SNIN

ela faisait bien longtemps que Activision n'avait pas sorti de jeu sur console. Ce sera chose (re)faite, dès cet été, avec X-

Kaliber 2097. Vous dirigerez Slash (à ne pas confondre avec le guitariste du groupe Guns'n Roses), un héros qui n'a pas froid aux yeux. Armé de sa puissante épée, cet homme a pour mission de sauver la ville de néo-New York en affrontant les mutants. Ces affreuses bestioles sont dirigées par Raptor, un être démoniaque. Slash devra traverser six mondes composés de vingt et un niveaux avant de pouvoir affronter Raptor! En mode 2 joueurs, vous avez la possibilité de choisir vos héros parmi sept personnages différents. La musique de ce jeu a été composée par un groupe de Minneapolis, j'ai nommé Psykosonic. On retrouve ainsi les hit "Silicon Jesus" et "Welcome to my Mind". Amateurs de techno et de jeu de baston, ce jeu est fait pour vous!



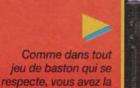
Voici le groupe de techno qui a composé la musique du jeu, Psykosonic.







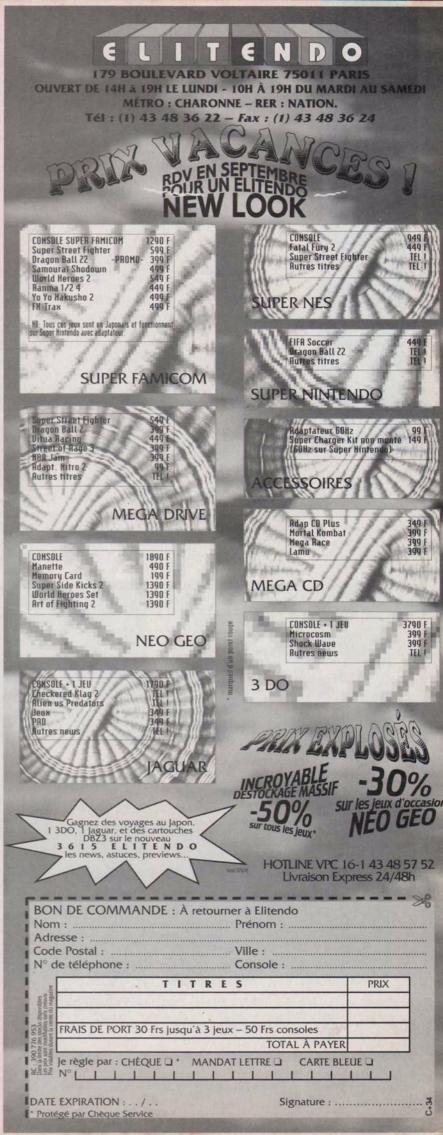
Son épée ne sert pas uniquement à tuer les adversaires. Voici Slash en position de défense.



possibilité d'effectuer

des coups spéciaux.





PREVIEWS

SHINING FORCE II

euls quelques initiés ont eu le plaisir de participer aux exploits de la Force de la Lumière. Souvenez-vous de nos compagnons perdus dans les labyrinthes maudits de Shining in the Darkness, ou de

ces groupes épars entièrement décimés par les forces du Mal dans Shining Force... Paix à leur âmes. Mais VOUS, vous qui lisez ces quelques lignes, devez être parmi les rares survivants de ces terribles combats. Vous devez avoir la vaillance nécessaire pour continuer à combattre, mes jeunes amis, car les forces mauvaises rôdent toujours... La sorcière de l'Est m'a appris récemment que ce sont de tout nouveaux combattants qu'il va vous falloir incarner. Et qu'ils ont besoin de l'expérience de vétérans pour débuter leur aventure. Son apprenti m'a par ailleurs informé que bien des choses avaient changé dans le monde de Shining Force. Les combats se dérouleront à un rythme plus soutenu, les personnages que vous rencontrerez iront de la poule au centaure en passant par la magicienne, et, surtout,

vous aurez la possibilité de créer vos propres armes en "mythril" (un matériau peu courant dans nos contrées). Alors, qu'attendez-vous, disciple de la Force de la Lumière, ne comprenez-vous pas que le monde a besoin de vous?

Lumière, ne comprenez-vous pas que le monde a besoin de vous?



BÊTES DE COMBAT ET COMBAT DE BÊTES

Visuellement, les combats auxquels vous aurez le plaisir de participer diffèrent peu de ceux du premier Shining Force. Toutefois, ils sont plus rapides, et l'on trouve de nouveaux sortilèges ainsi que de nouvelles armes. Nous avons également noté que le personnage pouvait à présent riposter pendant le round d'attaque de l'adversaire.



Veillez à préserver votre personnage principal car, s'il meurt, c'est toute l'équipe sous ses ordres qui disparaît avec lui...



Face à ces rats, utilisez des armes assez puissantes car leur résistance est (presque) à toute épreuve. Restez sur vos gardes, et balancez des gnons bien appuyés...



Le Gismo sera le premier de vos adversaires. Ils ne sont, au début, guère difficiles à vaincre mais, par la suite, leur puissance est sans bornes.



Il arrive parfois que votre personnage évite l'attaque. Pas besoin de manipulations complexes pour accomplir une telle prouesse, puisque, en l'occurrence, le hasard est roi.



Un des Gismo a envoûté votre roi. Heureusement que votre maître est là pour remettre les pendules à l'heure.



Les armes que vous achèterez iront directement au personnage qui peut les utiliser (n'oubliez pas qu'il y a des armes particulières pour chacun des combattants). Une innovation qui vous fera gagner bien du temps.

HUMAN - stop - HUMAN - stop - HUMAN

1 Pole Position 2, incroyable mais vrai, est la suite de F1 Pole Position! On n'arrête pas le progrès! Cette simulation de course de formule 1 propose à deux joueurs de s'affronter simultanément sur les seize circuits du championnat du monde. A cette occasion, l'écran est divisé en deux. Le jeu y gagne en intérêt: imaginez un peu le délire quand votre partenaire fera un tête-à-queue ou percutera un concurrent! Il va y avoir de l'électricité dans l'air, je vous le promets. La grosse nouveauté de cette cartouche se cache en fait dans le mode 1 joueur. A cette occasion, le jeu se déroule plein écran (et non plus sur un demi-écran, comme dans le précédent épisode). Deux gros rétroviseurs font alors leur apparition à gauche et à droite de votre bolide, fort utiles lorsqu'une voiture essaye de vous doubler (je suis certain qu'il y en a parmi vous qui n'hésiteront pas à faire des queues de poisson à leurs adversaires!).

HUMAN/SNIN

- LASER VIDÉO-DISCS DBZ, SAILOR MOON ET RANMA.

- MANGAS, UN CHOIX DE PLUS EN PLUS COSTAUD !!!

- MAQUETTES ROBOTS-TRANSFORMER GUNDAM

- VIDÉO NTSC EN STOCK. TOUS TITRES DISPOS SUR COMMANDE.

F1 Pole Position 2 s'annonce donc très prometteur. Vivement la rentrée scolaire... Façon de parler!



L'arrêt au stand est un moment important dans une partie. Il permet aux mécaniciens de faire étalage de leur savoir en matière de mécanique.



En mode 1 joueur, le circuit apparaît en plein écran. La visibilité est excellente, ce qui vous permet d'éviter les queues de poisson.



En mode 2 joueurs, la bataille pour le titre est très rude! Ici, voici Niiico en train de dépasser à la corde le pauvre Spy, qui se croit au volant de sa 2 CV.



Après le beau temps, la pluie! Le bitume est glissant, il faut monter rapidement des pneus adaptés à ce temps de chien!

GOODIES, LE PLUS GRAND CHOIX DE FRANCE !!!

GOODES, LE PLOS GRAND CHOIX DE PRAINCE :::

GOODES, STREET FIGHTER, SLAM DUNK,
DRAGON QUEST ... POSTERS, RAMI-CARD, PP CARDS, POWER CARDS, COLLECTION CARDS, CELLULOIDS, WALL SCROLLS TISSUS; BAMBOU
ALBUMS, SHITAJIKIS, TATTOOS, MAGNETS, JEUX DE CARTES,
SCHOOL SETS, PAPETERIE, STICKERS, PIN'S, PUZZLES, MÉDAILLES-PUZZLES, HERO-COLLECTIONS, ESTAMPES, MONTRES ETC ...

PLUS DE 500 RÉFÉRENCES!!

FIGURINES DE TOUTES SORTES, DE TOUTES TAILLES, À PEINDRE, À MONTER...



MAGASIN: 42, RUE MAUBEUGE - 75009 PARIS

SUPERFAMICOM

PROMO: RANMA 1/2 4 + ESTAMPE LASER ----- 499

YUYU HAKUSHO II ----- 560 FINAL FANTAISY 6 ---- 599 FX TRAX ----- 560 DBZ III ------ 429 EXIT STAGE (FIFA 94) ---- 520 SUPER OKAZ DBZ RPG ---- 459 SAILOR MOON R ----- 560 MUSCLE BOMBER -----520

> SUPER STREET FIGHTER II SORTIE LE 25 JUIN TOKYO DISPO DES LE 28 CHEZ SAMOURAI PRIX: 579 AVEC UN POSTER!!!!

- TORYIAMA EXHIBITION.

CD MUSIQUE,

NEC. LE PLUS GRAND CHOIX DE PARIS

SONY - stop - SONY - stop - SONY - stop

SUPER BATTLETANK 2

ous voilà aux commandes de l'un des plus puissants tanks existants, le M1A2 Battletank. Cette machine de guerre a été conçue pour opérer des incursions au cœur du territoire ennemi et, selon les témoignages de rares survivants, ce monstre est une véritable machine à tuer. Sachez seulement qu'il est pourvu d'un canon 120 mm, de nombreux missiles F-15, de missiles Patriote mais aussi de missiles filo-guidés. Bref, ce n'est pas de la camelote. Mais vous verrez que tout cet attirail ne sera pas de trop pour effectuer les six missions qui vous sont proposées. Les troupes ennemies ont en effet dépêché des hélicoptères, des tanks, des camions blindés et des batteries surpuissantes pour empêcher votre progression. A vous de tuer.



1

De jour comme de nuit, les tanks seront les plus tenaces de vos ennemis.





 Λ

Parmi les points stratégiques qu'il vous faudra détruire, ces usines de fabrication d'armes chimiques.



1

Une vue extérieure joliment étudiée pour la confrontation avec le premier boss. Sachez également que de nombreuses séquences vidéo parsèment le jeu.

TURN AND BURNS NO FLY ZONE

I est rare que des simulations de vol sur SNIN vous permettent de jouer à deux dans le même cockpit. C'est pourtant ce que vous propose Turn and Burn: un mode Copilote où le second joueur sera chargé de s'occuper de l'ordinateur de bord et des armes tandis que l'autre pilotera le F-14. Tous les décors seront bien entendu gérés par le mode 7 de la SNIN. Vous devrez

abattre une flopée de Mig 29, ceux-là mêmes que votre gouvernement a vendus (en temps de paix) à votre adversaire. Votre mission consistera à les réduire en cendres pour accéder aux bases ennemies dissimulées à la fin de chacun des treize niveaux. Aurezvous assez de vos missiles à tête chercheuse pour éradiquer la vermine? Vous le saurez dans deux mois...



Il vous sera possible d'effectuer des retournés acrobatiques, mais il fait bon parfois s'abstenir (rapport au mal de crâne).





Votre ordinateur recèle des informations telles que l'altitude, la vitesse du vent, la position des ennemis et, surtout, le nombre de missiles dont vous disposez.



<

Ce coucher de soleil ne doit pas vous faire perdre de vue le Mig 29 à 11 heures. Faites le vide.

ACCLAIM - stop - ACCLAIM - stop - AC

epuis l'adaptation de Mortal Kombat sur les consoles SNIN et MD, on attendait avec impatience la suite de ce sanglant jeu de baston. Après quelques mois, le Mortal Kombat II, version 16 bits, pointe enfin le bout de son nez, pour le plus grand plaisir des adeptes de la castagne en série. Pour cette nouvelle version, les décors et les personnages ont été entièrement retravaillés. Cinq nouveaux combattants y fon

epuis l'adaptation de Mortal Kombat sur les consoles SNIN et MD, on attendait avec impatience la suite de ce sanglant jeu de baston. Après quelques mois, le Mortal Kombat II, version 16 bits, pointe enfin le bout de son nez, pour le plus grand plaisir des adeptes de la castagne en série. Pour cette nouvelle version, les décors et les personnages ont été entièrement retravaillés. Cinq nouveaux combattants y font leur apparition (trois autres sont cachés, et c'est à vous de les découvrir). Ils disposent chacun de coups spéciaux aussi esthétiques que destructeurs. Que les possesseurs de la Megadrive et de la Super Nintendo se réjouissent, les deux jeux sont pratiquement identiques. Un léger "plus" pour la SNIN qui, grâce à des couleurs plus nombreuses, propose de chouettes graphismes. Sur les versions que nous avons testées, du sang était visible, même sur la version SNIN (si l'accord entre Acclaim et Nintendo aboutissait, la version définitive serait dégoulinante d'hémoglobine).

LA VERSION SUPER NINTENDO

La version SNIN dispose de plus de couleurs, ce qui nous donne des dégradés superbes et un effet visuel vraiment sensationnel. Les coups spéciaux sont nombreux et exceptionnellement beaux. Mortal Kombat II est incomparable au premier épisode.







LA VERSION MEGADRIVE

Sans atteindre la qualité graphique de mortal Kombat II sur SNIN, la version Megadrive de ce jeu de baston est vraiment à la hauteur de nos espérances. Les personnages sont bien digitalisés et la programmation particulièrement soignée.









SONY - stop - TITUS - stop - SONY - stop

ONSTER M

TITUS/GB

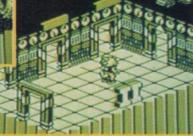
ax est un monstre sympathique qui vit sur une planète fort éloignée de chez vous. Sa passion: faire de la musique. Manque de pot, un vilain-méchant-pas-beau nommé Krond veut faire disparaître la musique de la planète. Heureusement, Max ne va pas se laisser marcher sur les pieds. Ce n'est pas le roi Krond (King Krond) qui va l'empêcher d'assouvir sa passion! La vue est en 3D isométrique et, très important, les textes sont en français! Ce jeu d'aventures devrait être disponible sur Game Boy début septembre 94. Un jeu qui s'annonce comme un hit, mais, pour être définitivement fixé, je vous propose d'attendre le test, dans le numéro de septembre.



Voici le mode Entraînement. Les décors font très "scolaire". Normal, vous êtes en période d'apprentissage.



Attrapez les chaussures en bas de l'écran, elles vous seront utiles.



Quelles portes choisir?



Les colonnes au milieu de l'écran sont peut-être des pièges?...

一样的机厂

e magnifique beat-them-all, présenté dans le non moins magnifique "Work in progress" du mois précédent, a été réalisé, je vous le rappelle, par une équipe de petits Français basée à Londre. Ceux-ci ont monté une société, Arcade Zone. Leur beat-them-all, rebaptisé par leurs soins "parcours-combat", risque d'être l'événement de la rentrée vidéoludique. On peut, bien entendu, évoluer à deux simultanément dans cette cartouche à l'ambiance typiquement médiévale. Pour vous faire patienter, délectezvous de ces quelques nouvelles photos.



Dans le bois, non loin de la rivière, il faut castagner sec. Mais, à deux, vous y arriverez bien...





Et hop, un tableau-bonus. Si vous avez récupéré des clefs, yous pourrez ouvrir les coffres.



Vous voici dans la prison. Pour vous en sortir, utilisez vos petits muscles pour briser la grille.

SUNSOFT- stop -SUNSO

AERO THE

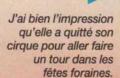


ero the Acrobat, vous la connaissez tous, est une chauve-souris qui sort SUNSOFT-BANDAI/MD d'un cirque. Comme son nom l'indique, elle ne cesse de faire des acrobaties dans tous les sens. Agile, rapide, elle est capable de tout! Cette version sur Megadrive est identique à la version sur Super Nintendo, déjà testée dans le n° 27 de Consoles+. Le jeu bénéficie

de superbes graphismes. Sur Super Nintendo, les couleurs étaient nombreuses. Eh bien, sachez qu'elles ont résisté à la conversion sur Megadrive. Le jeu y est également tout aussi varié, les niveaux ne sont jamais les mêmes et les missions à réaliser se renouvellent sans cesse. Avis aux segamaniaques, Aero the Acrobat devrait être en vente dans toutes les bonnes crémeries dès le mois de septembre... pour la rentrée!



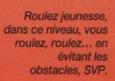
Passez à travers des cerceaux n'est pas une tâche aisée. Particulièrement quand ils sont enflammés.







Elle n'a peur de rien. Avec grâce et habileté. la voilà qui descend de son échelle.





GOODIES

ENTRES AVEC NOUS DANS L'UNIVERS

DRAGON BALL Z - SAILOR MOON RANMA 1/2 - STREET FIGHTER YU YAKUSHO - MACROSS - MARY FREEMAN - KEN LE SURVIVANT

POSTERS RAMICARDS CARDASS JEUX DE CARTES CAHIERS CRAYONS **GOMMES** PLUMIERS TROUSSES SHITAJIKI CALENDRIERS

CARTES POSTALES TRANFERTS **BROMIDES** K7 VIDEOS MANGAS ART BOOK ANIME COMICS CD AUDIO CD VIDEO PINS PORTES CLEFS TEE-SHIRTS

FIGURINES S. BATTLE COLLEC S. DEFORMERS TATAMI COMBATS BEST OF DBZ WALL SCROLL CLASSEURS PUZZLES STICKERS AUTOCOLLANTS

NICE

AS JEUX 04 l: 93.92.62.20

4 Rue Lépante 06000 NICE à 200 m de Nice Etoile

NEW-TECH OITY 95 Tel: 1.34.64.05.05 Fax: 1.34.64.64.70

62 Rue du Gl Leclerc 95310 ST-OUEN L'AUMONE

REVENDEURS NOUS CONTACTER

SNES-SFC-MD-GENESIS-3DO-NES-GB-GG-MS

LES PRIX DIRECTS USA & JAPON STOP AUX INTERMEDIAIRES
DES SPECIALISTES A VOTRE SERVICE

DES PROMOTIONS TOUTE L'ANNEE

NOUS AVONS EN STOCK LES MEILLEURS TITRES DU MARCHE

S.STREET FIGHTERS 2 S. STREET FIGHT 2 **WORLD HEROES 2** SAMOURAI SHODO. FATAL FURY SPEC. STUNT RACE FX S. BOMBERMAN **MORTAL KOMBAT 2** JUNGLE BOOK PIRATES OF DW HIII.K L&D OF SUPERMAN

FATAL FURY 2 MORTAL KOMBAT 2 STREET OF RAGE 3 DRAGON BALL Z VIRTUA RACING KICK OFF 3 **DUNE 2** WORLD CUP SOCCER TIME TRAX

MEGA RACE SHOCK WAVE FIFA SOCCER ORION OF ROAD STAR CONTROL 2 DEMOLITION MAN WAY OF THE WARR. DOC HAUSER TWINBEE RAINBOW ROAD RASH SPACE SHUTTLE

SPIDERMAN VENOM

SALONS - MESSAGERIE - CLUBS **PETITES ANNONCES - FORUMS** VENTE PAR CORRESPONDANCE TOUT SAVOIR SUR UN JEU LISTE DE SORTIES OFFICIELES TOUTES LES ASTUCES ET TIPS POSEZ TOUTES VOS QUESTIONS QUIZZ - JEUX - BAL

LE SEUL SERVEUR QUI VOUS ACHETE VOS ASTUCES

DES JEUX A PRIX COUTANT CHAQUE SEMAINE

DES TONNES DE CADEAUX A GAGNER

STOCK O GAMES

1 ere CHAINE DE MAGASINS DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS À PARIS !!!!

Le Spécialiste des Jeux Vidéo

STOCK GAMES GARE DE L'EST

23, rue d'Abbeville 75009 PARIS

Tél. : (1) 44 63 02 49

Métro Poissonnière ou Gare de l'Est

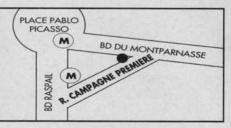


STOCK GAMES MONTPARNASSE

4, rue Campagne-Première 75014 PARIS

Tél. : (1) 43 35 32 10

Métro Raspail ou Vavin



SUPER FAMICOM

| The state of the s | |
|--|------|
| NBA ALL STAR | 199F |
| SLAM DUNK | 199F |
| HAMMERING HARRY | 299F |
| BASTARD | 299F |
| SUPER R-TYPE III | 299F |
| HUMAN GRAND PRIX N'2 | 479F |
| DRAGON BALL Z N'3 ACTION | 499F |
| MUSCLE BOMBER | 499F |
| RANMA 1/2 N'4 | 499F |
| WORLD HEROES 2 | 629F |
| FATAL FURY SPECIAL | 649F |
| SUPER STREET FIGHTER | 699F |

SUPER NES

| STANLEY CUP | 449F |
|-----------------------|-------------|
| WORLD SOCCER | 449F |
| BATTLE CARS | 479F |
| SUPER METROID | 499F |
| LEGEND | 499F |
| OGRE BATTLE | 499F |
| NINJA WARRIORS | 499F |
| PIRATES OF DARK WATER | 499F |
| EYE OF BEHOLDER | 499F |
| FATAL FURY 2 | 529F |
| STUNT CAR FX | 529F |
| SUPER STREET FIGHTER | <i>599F</i> |

MEGADRIVE

| DUNE 2 | 429F |
|-----------------------------|------|
| FIFA INTERNATIONAL SOCCER | 389F |
| WORLD CUP USA | 429F |
| NHL HOCKEY 94 | 389F |
| LAND STALKER | 449F |
| PETE SAMPRAS TENNIS + QINTU | 479F |
| SONIC 3 | 499F |
| FATAL FURY 2 | 499F |
| STREET OF RAGE 3 | 499F |
| DRAGON BALL Z | 529F |
| VIRTUA RACING | 629F |
| SUPER STREET FIGHT. | 599F |

CONSOLES ET

| 499F |
|-------|
| 1290F |
| 1890F |
| 599F |
| 449F |
| 229F |
| 79F |
| 79F |
| 99F |
| 129F |
| 99F |
| 199F |
| 99F |
| 249F |
| 249F |
| 349F |
| 129F |
| 99F |
| |

3D0 FZ1

| 3DO PAL VERSION + 2 JEUN | 4290F |
|--------------------------|-------|
| JOHN MADDEN FOOT 94 | 199F |
| LEMMINGS | 349F |
| OUT OF THIS WORLD | 389F |
| THE HORDE | 389F |
| SUPER WING COMMANDER | 389F |
| TOTAL ECLIPSE | 429F |
| MONSTER MANOR | 429F |
| MAC DOG MC CREE | 429F |
| MEGA RACE | 429F |
| SEWER SHARK | 429F |
| DRAGON BALL Z | TEL |
| ET ENCORE D' AUTRES III | 1 |

SUPER NINTENDO

| the case of sections and the property of the section of the sectio | 1 |
|--|------|
| PSG | 399F |
| ERIC CANTONA | 429F |
| MEGAMAN X | 449F |
| MYSTIC QUEST + HINTBOOK | 449F |
| HYPER VOLLEY BALL | 449F |
| NBA JAM | 449F |
| ROCK' N ROLL RACING | 449F |
| SCHTROUMPFS | 449F |
| NHL HOCKEY 94 | 449F |
| FATAL FURY 2 | 499F |
| DRAGON BALL Z N'3 | 549F |
| FIFA INT SOCCER | 399F |

NEC

| ARCADE CARD DU | 0 + | |
|-----------------|-------|-----------------|
| FATAL FURY 2 | CD OU | 990F |
| ART OF FIGHTING | CD | JJUF |
| FATAL FURY | CD | 399F |
| ART OF FIGHTING | CD | 399F |
| DRACULA X | CD | 499F |
| FORMATION S | JLEA | GUE 499F |
| BOMBER MAN | | 399F |
| 1J0Y + 10UI | VTII | JJJF |

NEO GEO

| TOP HUNTER | 1290F |
|--------------------|-------|
| ART OF FIGHTING 2 | 1290F |
| WORLD HEROES 2 JET | 1290F |
| SUPER SIDEKICKS 2 | 1290F |

3615 code STOCK GAMES



SERVICE APRES-VENTE
REPARATION
MODIFICATION
DE VOS CONSOLES, C' EST AU

48.05.48.23

CHEZ STOCK GAMES



INFORMATIONS/NEWS/MATERIELS/OCCASIONS

Réservez, commandez par téléphone ou minitel et payez par CB!

Horaire d'ouverture : Du Lundi au Samedi de 10 h 30 à 13 h 00 et de 14 h 00 à 19 h 00

NOUS RACHETONS VOS JEUX ET CONSOLES AUX ** MEILLEURS PRIX ** TOUS NOS JEUX ET CONSOLES SONT ** TESTES ET GARANTIS **

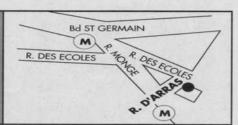
STOCKO

Le Spécialiste des Jeux Vidéo

STOCK GAMES JUSSIEU

3, rue d'Arras 75005 PARIS Tél. : (1) 44 07 04 61

Métro Cardinal Lemoine - Jussieu



STOCK GAMES REPUBLIQUE

44, rue de Malte 75011 PARIS Tél. : (1) 48 05 48 23

Métro République



SNES - SNIN OCCASIONS

| | 4000 |
|------------------------|------|
| SUPER NINTENDO SEULE | 499F |
| STREET FIGHTER 2 | 69F |
| WWF WRESTLEMANIA | 149F |
| PILOTWINGS | 149F |
| SUPER R-TYPE | 149F |
| E.D.F | 149F |
| ADDAMS FAMILY | 149F |
| BART'S NIGHTMARE | 149F |
| UN SQUADRON | 149F |
| CASTLEVANIA IV | 149F |
| ROAD RUNNERS | 149F |
| SUPER TENNIS | 149F |
| SUPER SOCCER | 149F |
| F ZERO | 149F |
| GHOULS AND GHOSTS | 149F |
| ANOTHER WORLD | 149F |
| SUPER WING COMMANDER | 149F |
| SPIDERMAN | 149F |
| AXELAY | 149F |
| STAR WING | 149F |
| DRAGON'S LAIR | 149F |
| KICK OFF | 149F |
| KING ARTHUR | 149F |
| ALIEN 3 | 199F |
| TORTUES NINJA | 199F |
| SUPER PROBOTECTOR | 199F |
| ADVENTURE ISLAND | 199F |
| JOE AND MAC | 199F |
| DRAGON BALL Z JAP | 199F |
| WORLD CLASS BASKET | 199F |
| STAR WARS | 199F |
| SUPER ALESTE | 199F |
| BEST OF THE BEST | 199F |
| KRUSTY'S FUN HOUSE | 199F |
| TOP GEAR | 199F |
| ALADDIN | 249F |
| STREET FIGHTER 2 TURBO | 249F |
| MORTAL KOMBAT | 249F |
| MARIO ALL STARS | 249F |
| JURASSIC PARK | 249F |
| COOL SPOT | 249F |
| GOOF TROOP | 249F |
| MAGICAL QUEST | 249F |
| MARIO KART | 249F |
| BUBSY | 249F |
| NIGEL MANSELL | 299F |
| NHLPA HOCKEY 93 | 249F |
| BOMBERMAN 93 | 299F |
| POCKY AN ROCKY | 299F |
| F1 POLE POSITION | 299F |
| RANMA 1/2 2 | 299F |
| FLASHBACK | 299F |
| DRAGON BALL Z N'3 JAP | 399F |
| | |

NEO GEO OCCASIONS

| NEO GEO SEULE | 1490F |
|------------------------|-------|
| NEO GEO + 1 JEU A 299F | 1690F |
| NAM 1975 | 299F |
| CYBER LIP | 299F |
| KING OF THE MONSTER | 299F |
| MAGICIAN LORD | 299F |
| SUPER SPY | 299F |
| RIDING HERO | 299F |
| BLUE'S JOURNEY | 349F |
| BASEBALL 2020 | 349F |
| NINJA COMBAT | 349F |
| BURNING FIGHT | 349F |
| JOY JOY KID | 399F |
| ALPHA MISSION 2 | 399F |
| SENGOKU | 399F |
| BASE BALL STAR | 399F |
| GHOST PILOTS | 399F |
| FATAL FURY | 399F |
| CROSSED SWORD | 399F |
| WORLD HEROES | 399F |
| ROBO ARMY | 549F |
| THREE COUNT BOUT | 549F |
| ART OF FIGHTING | 549F |
| EIGHT MAN | 549F |
| TRASHRALLY | 549F |
| FATAL FURY 2 | 549F |
| SENGOKU 2 | 599F |
| WORLD HEROES 2 | 599F |
| MUTATION NATION | 599F |
| SOCCER BRAWL | 599F |
| FOOTBALL FRENZY | 599F |
| BASEBALL STAR 2 | 699F |
| LAST RESORT | 799F |
| SUPER SIDEKICKS | 799F |
| VIEW POINT | 899F |

MEGADRIVE OCCASIONS

SOOF

MEGADRIVE SEILIF

| MEGADATIVE SEULE | 3991 |
|------------------------|--------|
| ALTERED BEAST | 49F |
| SONIC | 49F |
| STRIDER | 99F |
| SPIDERMAN | 99F |
| QUACKSHOT | 129F |
| STREET OF RAGE | 129F |
| FANTASIA | 129F |
| CASTLE OF ILUSSION | 129F |
| FORGOTTEN WORLD | 129F |
| FATAL REWIND | 129F |
| SHINOBI | 129F |
| SHADOW OF THE BEAST | 149F |
| F22 INTERCEPTOR | 149F |
| TERMINATOR 2 | 149F |
| STEEL TALONS | 149F |
| BATMAN RETURNS | . 149F |
| TAZMANIA | 149F |
| MICKEY AND DONALD | 149F |
| OLYMPIC GOLD | 149F |
| BACK TO THE FUTURE 3 | 149F |
| SPLATTER HOUSE 2 | 199F |
| EUROPEAN CLUB SOCCER | 199F |
| SUNSET RIDERS | 199F |
| STREET OF RAGE 2 | 199F |
| SONIC 2 | 199F |
| JURASSIC PARK | 199F |
| FATAL FURY | 249F |
| COOL SPOT | 249F |
| ALADDIN | 249F |
| FLASH BACK | 249F |
| STREET FIGHTER 2' | 249F |
| ROCKET NIGHT ADVENTURE | 249F |
| MORTAL KOMBAT | 249F |
| ETERNAL CHAMPION | 299F |

NEC OCCASIONS

| CORE GRAFX SE | ULE | 399 |
|----------------|--------|------|
| CYBER CORE | | 691 |
| DRAGON SPIRIT | | 691 |
| TOY SHOP BOYS | | 991 |
| VIGILANTE | | . 99 |
| RABIO LEPUS SH | PECIAL | 991 |
| 1943 | | 991 |
| CYBER COMBAT | POLICE | 1291 |
| SUPER STAR SO | LDIER | 1291 |
| DRAGON EGG | | 1291 |
| POWER ELEVEN | | 1291 |
| PC KID 2 | | 1491 |
| FINAL MATCH TE | ENNIS | 1991 |
| AVENGER | CD | 991 |
| PSYCHIC STORM | M CD | 1491 |
| STAR PARODIA | CD | 2491 |
| VALIS | CD | 3491 |
| | | |

GAME BOY OCCASIONS

| OCCASIONS | |
|------------------|------|
| TAME BOY SEULE | 199F |
| MARIO LAND | 99F |
| OUBLE DRAGON | 99F |
| EMESIS | 99F |
| RACK AND FIELD | 129F |
| ARGOYLE'S QUEST | 129F |
| IOE AND MAC | 129F |
| PRINCE OF PERSIA | 129F |
| ORTRESS OF FEAR | 129F |
| R FRANKEN | 129F |
| MARIO LAND 2 | 149F |
| ELDA | 149F |
| | |

ET BIEN D' AUTRES ENCORE !!!!

REVENDEURS, CONTACTEZ NOUS !!!

Livraison colissimo en 24 h ou 48 h

dans la limite des stocks disponibles

Toutes les marques citées sont des marques déposées Tous les jeux sont testés et garantis

BON DE COMMANDE A RENVOYER À: STOCK GAMES 44 RUE DE MALTE 75011 PARIS - TEL: (1) 48.05.48.23

| NOM : | | | | |
|---|--------|----------|----|------|
| ADRESSE : | | | | |
| REGLEMENT • CARTE BLEUE N° CARTE BLEUE | TITRES | CONSOLES | QT | PRIX |
| | | | | |

•CONTRE REMBOURSEMENT □ SIGNATURE | FRAIS DE PORT + 30 F (CONSOLES + 50 F)
• CHEQUE □ | (RAJOUTER 50 F POUR CONTRE-REMBOURSSEMENT)

Aloha les amis!

Ça y est, les voilà, nos vacances d'été qu'on attendait tant. Je pense déjà à emporter dans mes bagages quelques dizaines de jeux et mes différentes consoles pour jouer sur la plage! Alors pour ceux qui, comme moi, lâcheront peu ou pas du tout

leur(s) console(s), voici des tips tout chauds (normal, au soleil!), pour des jeux sur SNIN, GB, MD, 3DO..., ainsi qu'une astuce sur Mario All Stars qui vous fera gagner une multitude de

petits bonus, des codes pour Another World, la totale sur le nouveau Ranma 1/2 Action Game 3, un Debug Mode sur Super Empire Strikes Back, un tip pour Castlevania sur MD, et j'en passe. Voilà, je crois qu'il ne me reste plus qu'à vous souhaiter de bonnes vacances. Ne faites pas trop de folies et, surtout, trichez bien!

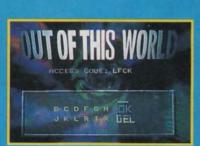
Switch

3DO & SNIN

ANOTHER WORLD

Les codes du jeu

Nous sommes vraiment gâtés, en France. Au Japon, ils ont peutêtre Shigeru Miyamoto, le créateur de Mario, mais nous, nous avons des gens tels que Philippe Ulrich, Rémi Herbulot, Frédéric Reynal, Eric Chahi, Frédéric Savoir et plein d'autres encore... On ne le répétera jamais assez, Another World est l'œuvre d'un



Entrez par exemple ce password ...



... et c'est la dernière ligne droite avant la fin.

génie. Et ce génie, c'est Eric Chahi. Certains rêvent de le rencontrer pour discuter (hein? Sam...). J'attends avec impatience le nouveau petit chef-d'œuvre qu'il est en train de nous pondre, mais ca reste entre nous, c'est top secret... En attendant, pour ceux qui n'auraient pas encore essayé Another World, ou si vous

| êtes blo- |
|------------|
| qué, voici |
| les codes |
| Mais |
| essayez |
| tout de |
| même de |
| progresser |
| seul, |
| l'aventure |
| est telle- |
| ment |

| tes blo- | The second second second |
|-----------|--------------------------|
| ué, voici | 1:HTDC |
| s codes | 2:CLLD |
| lais | 3:LBKG |
| ssayez | 4 : XDDJ |
| out de | 5:FXLC |
| nême de | 6: KRFK |
| rogresser | 7 : KLFB |
| eul. | 8:BFLX |
| aventure | 9:BRTD |
| | 10:TFBB |
| st telle- | 11 : TXHF |
| nent | 12: CKJL |
| elle | 13 : LFCK |

GB

ZELDA LINK'S AWAKENING



C'est ici que vous devez inscrire en majuscules le nom "ZELDA".

Sur la page où vous entrez le nom de votre personnage pour la sauvegarde, tapez "ZELDA". Le thème sera aussitôt remixé

Pour un nouvel air musical

Un code pour Zelda sur Game Boy? Un nouveau monde secret, caché au fin fond de la cartouche? Le moyen d'obtenir les huit instruments de musique dès le début du jeu? Eh bien... non! Où serait le charme de cette nouvelle aventure de Link si vous possédiez dès le début les objets à trouver, hein? L'astuce que je vous propose va juste vous permettre d'écouter la musique du thème de Zelda, mais remixée.

MD

CASTLEVANIA, THE NEW GENERATION



Menu Options: placez le son "BGM" sur 05 et le "SE" sur 73.



Attendez que la page réappaisse et pressez Start.

Pour obtenir 9 vies dans les options

Souvenez-vous: dans le n° 31 de Consoles+, nous vous donnions un tip pour obtenir un mode Expert dans Castlevania, The New Generation, de Konami sur Megadrive. Aussitôt, A.H.L. est venu me trouver et m'a dit: "Non mais, ça va pas la tête, à mon âge, il faut me ménager. Un tip pour rendre le jeu plus difficile, O.K.! C'est bien pour la durée de vie d'une cartouche. Mais maintenant, il me faut une autre astuce. c'est devenu trop difficile." Je me suis donc mis aussitôt au boulot, et j'ai enfin découvert le tip idéal: un code pour obtenir 9 vies dans les options, et toujours dans le mode Expert! Si, avec ça, il n'est pas content, Ze Boss...



Opérez la manip'. Vous devez entendre un son. Appuyez de nouveau sur Start... Allez jeter un ceil dans les options...

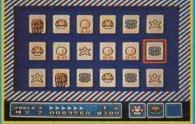


... et hop! vous voici avec 9 vies...

Dans un premier temps, rendez-vous dans le menu Options et placez les sons "BGM" à 05 et "SE" à 73. Appuyez sur Start pour quitter les options. Attendez l'apparition de l'écran-titre et, au moment où s'inscrit "PRESS START BUTTON", appuyez sur Start et faites: Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A. Si tout va bien, vous entendrez alors un son spécial.

SNIN

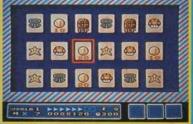
SUPER MARIO ALL STARS (SUPER MARIO BROS. 3)

















Il existe huit schémas différents du "jeu des paires". Pour savoir sur lequel vous êtes tombé, c'est très simple. Prenez dans la deuxième ligne la première carte. Si vous tombez sur un champignon, c'est le schéma 1; sur une fleur, c'est le schéma 2; sur une étoile, c'est le schéma 3; sur un coffre 1 Up, c'est le schéma 4; sur une pièce de 20, c'est soit le schéma 5, soit le 6; et, enfin, si vous tombez sur une pièce de 10, c'est soit le schéma 7, soit le 8.

Pour augmenter son capital de bonus

Lorsque, dans le jeu, vous tombez sur une carte de pique marquée d'un "N", cela signifie que vous allez pouvoir jouer au "jeu des paires". Il en existe dans chaque monde. Et moi, Switch, je vous offre la possibilité de faire un sans-faute. Autrement dit, vous allez pouvoir faire grimper votre capital de champignons, de fleurs, d'étoiles et de vies à une vitesse prodigieuse.

SNIN

SUPER MARIO KART



Sélectionnez le mode Time Trial. Une fois sur ce mode, placez votre curseur sur l'un des trois groupes de course et faites: L, R, L, R, L, L, R, R et A.

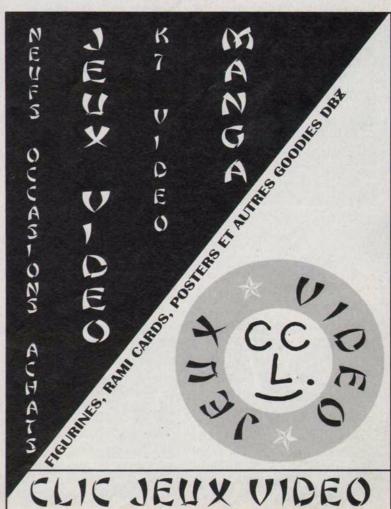
C'est ici que vous devez effectuer le code. Prenez garde: le curseur doit se trouver en face de l'une des trois Cup.

La Special Cup apparaît. A vous l'une des cinq nouvelles courses...



Pour pouvoir s'entraîner en Special Cup

Vous êtes vraiment mauvais à Super Mario Kart, vous n'arrivez pas à obtenir trois coupes d'or en 100 cm³ pour jouer en Special Cup? Bon, je vais vous aider un peu, petit tricheur, en vous donnant le moyen d'avoir accès aux circuits de la Special Cup en mode Trial. Ainsi, vous pourrez vous entraîner, en attendant de gagner vos coupes d'or pour la course. A noter: lorsque vous éteignez la console ou lorsque vous faites un Reset, les circuits de la Special Cup auront disparu, car rien n'est sauvegardé. Vous devrez alors refaire le tip.



C JEUX VIDEO

TIPS

SNIN

SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Après le livre et le film, voici le jeu vidéo. Super Star Wars, sorti il y a un an sur Super Nintendo, contenait pas mal de codes, dont un célèbre Debug Mode assez difficile à réaliser. Les premiers codes pour la suite de ce soft, Super Empire Strikes Back, ont été donnés par Sam dans notre booklet de tips n° 3. Quant à moi, je vous offre la suite, dont le très attendu Debug Mode. Il vous permettra entre autres de choisir votre niveau, votre arme, votre nombre de vies...

Pour obtenir le Debug Mode

Sur la page de titre, effectuez la manipulation suivante: A, B, Y, X, Y, A, B, Y, X. Vous entendrez une voix. Ensuite, pendant le jeu, appuyez simultanément sur les boutons L et R de la deuxième manette et le Debug mode apparaîtra. Si, en revanche, sur la deuxième manette, au lieu de faire L et R, vous faites Start, le message "STAGE CLEAR" apparaîtra et vous passerez au niveau suivant.



A l'apparition de cet écran, exécutez le tip à l'aide de la première manette. Vous entendrez alors une voix digitalisée.



Ensuite, durant le jeu, sur la deuxième manette, appuyez sur L et R simultanément pour obtenir le Debug Mode...



... ou sur Start pour passer au niveau suivant.

Pour voir défiler le staff

Sur l'écran-titre du jeu, effectuez: A, B, A, B, A, B, A, B.



Comme d'habitude, réalisez le tip à l'apparition de cette page...



... et le staff au grand complet apparaîtra.

SFC

COTTON 100%

Ah! enfin un petit shoot-them-up digne de ce nom sur Super Famicom. Et en plus, idée originale de l'éditeur, ils offrent avec le jeu un mini-CD comportant quelques chansons japonaises sur l'histoire de Cotton... Et devinez ce que je vous offre, moi? Eh bien, on va commencer par un tip très simple pour obtenir 9 Continue, car en mode Mania, le jeu est très difficile. Et on va continuer avec le code pour choisir son niveau. C'est qu'il faut bien reconnaître que vous êtes de plus en plus gourmands!

Pour avoir 9 Continue

C'est tout simple. Sur la page de titre, appuyez sur Select autant de fois que nécessaire.



Au départ, vous disposez de 3 malheureux crédits.



Après la manipulation, vous aurez obtenu au maximum 9 crédits.

SNIN

RUN SABER



Faites le tip à l'apparition de "ATLUS".



Et voilà! Vous pouvez maintenant choisir votre niveau et écouter la musique de votre choix.



"SECRET MENU ON!" apparaît.



Non, vous ne rêvez pas! La preuve: vous voici directement au cinquième niveau.

Pour choisir son niveau dans un menu secret

Ah! Run Saber, je m'en souviens comme si c'était hier. Il fait partie des jeux que j'ai testés. Un petit beat-them-all sympa sur Super Nintendo. Bon, c'est vrai, certaines scènes offrent une étrange ressemblance avec

des scènes de l'excellent Super Probotector sur Super Nintendo, mais pour l'époque, quel bonheur! Eh bien, ce mois-ci, je vous offre la possibilité de choisir votre niveau. Mais non, ne me remerciez pas...

Sur la page où apparaît le logo "ATLUS", faites et maintenez: B, Y, Select et Droite.

Pour choisir son niveau

Sur la page de sélection de votre armement, faites Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, Bas, Gauche, Droite, B, A.



Effectuez sur cet écran le tip qui vous permet de choisir votre niveau.





ET DANS LA LIN

Un petit chiffre apparaîtra à droite de "Cotton", en haut à gauche de

Et hop! en un clin d'œil, vous voici dans le niveau 7.

SNIN

COOL SPOT

Pour choisir son niveau et avoir des vies infinies

Certaines personnes disent de moi que, parfois, je ne suis pas très cool sur certains points. C'est vrai, il m'arrive d'abuser... Mais, dans l'ensemble, je suis plutôt bonne pâte. Et je vais l'être encore plus avec vous cet été. Vous savez tous que Virgin dissimule un petit Cheat Mode dans chacun de ces jeux, y compris dans Cool Spot sur Super Nintendo. Et qui va vous le filer, ce code qui va vous permettre de vous rendre dans le petit Debug Mode bien cool? C'est Switch...

C'est ici que vous devez réaliser le tip. Notez que vous pouvez jouer avec le logo "VIRGIN" et profiter du mode 7.





Et voici le Debug Mode qui vous permet de choisir votre niveau et de vous procurer les vies infinies en appuyant sur A.

Au moment où apparaît le logo de Virgin, appuyez sur L et R, et, tout en maintenant la pression sur ces touches, appuyez 30 fois sur Select.

| SNES/SNIN/SI | C | 3D0 | 1 |
|---------------------------------|--------------|-----------------------|---------------------------------------|
| SUPER STREET FIGHTER 2 | 589 7 | CONSOLE PAL | 9490 F |
| WORLD HEROES 2 | 589 F | JURASSIC PARK ANOTH | 3990 F |
| RANMA 1/2 4 - | 589 5 | THE HORDE/ TOTAL ECLI | |
| DBZ 2 VERSION FRANÇAISE | 529 F | THIS WORLD NIGHT TR | A A A A A A A A A A A A A A A A A A A |
| STUNT RACE FX SAMOURAL SHOWDOWN | 589 F TEL | COSMI ROAD RASH / JOH | V / 1 / 1 |
| LES OKAZS | 1 | S.W. COMMANDER/ DE | V / 1 / 1 / 1/ |
| CONSOLES A PARTIR DE 499F | 1 | MAN / DRAGON TALES | IWISTED |
| DRAGON BALL Z 3 | 299 F | 3DO OKAZ | S |
| MDA JAM | 399 F | ULTRAMAN | 499 8 |
| FLASH BACK STAR FOX | 329 F | OUT OF THIS WORLD | 299 F |
| OLIVE ET TOM A | 199 F | TOTAL ECLIPSE | 299 F |
| STREET FIGHTER TURBO | 249 | SUPER WING COMMANDE | |
| MORTAL ROMBAT | 199 # | JOHN MADDEN | 299 F |
| ANR NUTZ | 299 # | CONSOLE OKAZ (NISC) | 3200 F |

299 F

| NEW-GES ON | AZS) |
|-------------------|--------|
| AMQURAÏ S.D. | 990 # |
| TEW POINT | 690 # |
| RT OF FIGHTING | 4907 |
| COBOT ARMY | 649 7 |
| ONSOLE AVEC 1 JEU | 1649 F |

MEGADRIVE

ET PLEIN D'AUTRES. .. TELEPHONEZ

TURTLE TOURNAME

ADDAM'S FAMILY 1 & 2

PSG CHAMPION

VIRTUAL SOCCER

MARIO KART ALADDIN

COOL SPOT

| DRAGON BALL Z 2 V.F. | 949 |
|------------------------|-----|
| VIRTUA RACING | 649 |
| SUPER STREET FIGHTER 2 | TEL |
| LES OKAZS | PA |
| SONIC 3 | 329 |
| THAT TOURNAMENT FIGHT | 299 |

| NBA JAM | 299 F |
|--------------|-------|
| COOL SPOT | 199 F |
| ZMANIA | 299 |
| FLASH BACK | 299 F |
| SOMIC 2 | 149 F |
| CHUCK ROCK 2 | 249 F |
| TINY TOON | 299 F |

| TINY TOO | - | 16 | 7 |
|----------|---|------|---|
| JUNGLE | | 10 | X |
| DRAGON | | ZIJA | 5 |
| ALAUUII | 1 | 1 | 1 |

NIC SPINBALL

| 5 | 6 | | Jan. | 1 |
|----|-------|-----|-------|-----|
| GA | 10 30 | BOY | N. | 146 |
| | 1 | | N ABA | |

| GAME BOX &1 JEU A 79 E | 249 |
|------------------------|-----|
| MEGAMAN | 991 |
| RE PROAM | 991 |
| DOUBLE DRAGON 1 OU 2 | 291 |
| BATMAN | 1/5 |
| MEGAMAN2 | 791 |
| GARGOYLE QUEST | 134 |

| | 1 / 1 |
|----------------|------------------|
| - MANGAS! | DE 1 A 38 |
| a partir de 35 | # 1 |
| - K7 VIDEOS | DBZ, SAILOR MOON |
| a partir de 18 | 39F |
| LE RETOUR | DE BROLY SORTIE |
| DEFICIENTE | E 15 IIII LET |

ROS, CARDASS, HERO

AS DBZ, SAILOR MOON

FIGURINES DBZ a partir de 120F - PUZZLES 500 et 1000 pieces - TEE SHIRTS DBZ

ALBUMS, STORE

71 04 04 FAX: 40 71 05 00

Leolis

Adresse

Signature:

TIPS

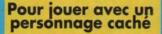
SFC

RANMA 1/2 ACTION GAME 3

TOUS LES COUPS SPÉCIAUX ET UN PERSONNAGE CACHÉ

Il fallait bien qu'on en parle. Vos appels sur la hot-line de Consoles+ deviennent de plus en plus nombreux et pressants. J'entends sans cesse: "Comment faire les coups spéciaux cachés dans Ranma 1/2?..." Pas de problème, Switch est là. Et

devinez ce que je vais faire? Eh bien, je vais tous vous les dévoiler et, en plus, je vous donne un code pour jouer avec un autre personnage. Comme ça, j'aurai droit à des questions un peu plus originales sur la hot-line...



Sur l'écran-titre, appuyez simultanément sur:

L, R et Select et Start.



C'est sur cet écran que vous devez faire la mariipulation magique pour pouvoir jouer avec le boss.



Et le voili, le voilà, le bosco apparaîtra.



TOUS LES COUPS SPÉCIAUX

Remarque importante: pour réaliser les coups spéciaux, avant toute chose, appuyez sur L pour vous charger en énergie.





UKYU
Pour réaliser le "Coup de pelle attaque",
faites deux fois Avant + X.



RANMA GARÇON Pour réaliser le "Dragon qui descend du ciel", faites Bas, Haut + X.



RANMA FILLE
Pour réaliser le "Phœnix Flash", faites un
demi-cercle vers l'avant + X.



MOOSE Pour réaliser la "Poule pondeuse", faites un demi-cercle vers l'arrière + X.



KODACHI KUNO Pour réaliser la "Tornade de la rose noire", faites un demi-cercle vers l'arrière + X.



HIBIKI HINAKO (LA SD)
Pour réaliser la "Bouquette arc-en-ciel", faites
un demi-cercle vers l'arrière + X.





TIPS

MD

ALADDIN



MARIKO KONJOU Pour réaliser la "Pompom attaque" faites un demi-cercle vers l'arrière + X.



Pour réaliser "l'Attaque du lion enragé", faites Bas, Haut + X.







TATEWAKI KUNO Pour réaliser le

"Coup du sabre fou", faites un demi-cercle vers l'arrière + X.

Pour réaliser la "Sumo attaque", faites deux fois Avant + X.



Pour réaliser la "Prise du panda", faites deux fois Avant + X



HABU (LE BOSS) Pour réaliser "l'Envol de l'aigle", faites un demi-cercle vers l'avant + X.



Dans le menu d'options. réalisez le tip.



Et voici le tableau qui vous permet de choisir le mode Vies infinies, votre niveau...

Rendez-vous dans les options et faites: A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B.



Si tout se passe bien, vous verrez apparaître, à la fin du tip, le visage de David Perry, le programmeur du jeu...

Pour obtenir un Debug Mode

En attendant les prochains hits de Virgin/Disney, comme Le Livre de la jungle ou Le Roi Lion, voici un Debug Mode qui va vous permettre de commencer par le niveau de votre choix, de bénéficier de vies infinies ou de vous balader sur les cartes du ieu...

Spécial © Eté 94

60 CONSOLES et jeux vidéos

36.68.1166

NOUVEAU @ EXCLUSIF

Des chèques-cadeaux de 100 F, 200 F et 500 F pour acheter tous les jeux vidéos que vous désirez !



20 baladeurs CD Discman SONY 36.68.03.03

Des jeux vidéos, des T.V. couleurs PHILIPS, des magnétoscopes AKAÏ: 3615 code 7 SUR 7

100 compil' Dance 36.68.68.14 36.68.68.15

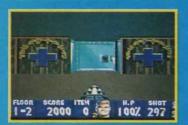
MEPROCOM - 2,19 F une minute

SNIN

WOLFENSTEIN 3D

Pour avoir vos armes au maximum

Pendant le jeu, faites Start pour aller sur la carte, puis faites: R, Haut, B, A.



Vous voici au début du deuxième niveau avec la grosse mitrailleuse et le maximum en matière de munitions (299).

Pour être invincible

Pendant le jeu, faites Start pour aller sur la carte, puis faites: B, Haut, B, A.



On yous tire dessus, mais yous ne perdez rien: vos points de vie sont toujours à 100%!

Wolfenstein 3D est sorti voilà un mois, et Consoles+ vous offre déjà le must en matière de tip sur ce jeu. Si! si! Je vous assure. On vous donne tout. Le moyen d'être invincible, d'avoir dès le début la carte du niveau où vous vous trouvez, avec les passages secrets. Mais aussi le maximum possible d'armes et même un code pour passer au niveau suivant. Bon, allez, je ne vais pas vous faire attendre plus longtemps. C'est parti...

Pour voir toute la carte du niveau avec les passages secrets

Pendant le jeu, faites Start pour aller sur la carte, puis faites: A, A, Haut, B.



Après le tip, appuyez sur Start pour revenir au jeu, et appuyez de nouveau sur Start pour voir, enfin, toute la carte.

Pour passer au niveau suivant

Pendant le jeu, faites Start pour aller sur la carte, puis faites: Haut, B, R, B.



Vous en avez marre? Eh bien, passez au niveau suivant...

CODES ACTION REPLAY SUPER NINTENDO

LE CODE DU MOIS

Désormais, tous les mois, nous vous dévoilerons un code chanmaille sur un jeu du moment. Ce mois-ci, voici un code qui active tous les Cheat Mode (hormis les changements de tête) dans NBA Jam sur Super Nintendo.

- •7EO7D6FF pour le premier personnage. •7E08C6FE pour le deuxième personnage.
- •7E09A6FE pour le troisième personnage.
- •7E0A8EFE pour le quatrième personnage.

STARRES BRRHLEY TURBO

•Nombre d'émeraudes : 7E0375XX (XX = nombre d'émeraudes rouges)

DARIUS TWN

Vies infinies: 7E106803

FATAL FURY 2

- •Choisir votre personnage : 7E0F0A0X (X = 0-B) •Choisir votre adversaire : 7E0F0C0X (X = 0-B)
- •Pas de musique : 7E005000
- L'ordinateur contrôle le premier joueur : 7E007326
- •Energie infinie pour le premier joueur : 7E100560
- •Activer le tip pour jouer avec les boss : 7E0F0001
- Appuyer sur Start pour passer au niveau suivant : 7E004C0A
- •Le deuxième joueur meurt quand il est projeté : 7E113A35
- •L'ordinateur contrôle le deuxième joueur : 7E007800

LE COBAYE

•Invincibilité dans les passages de plates-formes : 7E019901

MORTAL KOMBAT

•Temps infini: 7E012699

ESPACE 3 * News

N° 11 - Juillet/Août 1994

ESPACE 3 ENFIN AU COEUR DE PARIS

ESPACE 3 OUVRE SES PORTES 64 RUE CAUMARTIN PARIS 9° Métro Havre-Caumartin - Tél: 42 81 46 22

> SAMEDI 2 JUILLET, UN T-SHIRT SERA OFFERT A CHAQUE CLIENT!

Des milliers de jeux en stock, toutes les nouveautés, goodies DBZ, RAMNA, SAILOR MOON.

PLUS DE CHOIX ET TOUJOURS LES PRIX ESPACE 3!

150

ASCII. les meilleures manettes du Monde. disponibles chez ESPACE 3

ASCII PAD 99 F **SUPER ADVANTAGE 249 F** FIGHTER STICK 299 F

ARRIVAGE MASSIF de T-Shirt FATAL FURY SPECIAL, ART OF FIGHTING, ect... et 49 F pour les heureux possesseurs de la carte de membre du Fan Club Néo-Géo.

Pour une cotisation annuelle de 200 F seulement. la carte du Fan Club vous révèle tous les coups spéciaux de vos jeux favoris, vous offre 50% de réduction sur les T-Shirt & accessoires et 50 F de remise sur chaque jeu acheté chez ESPACE 3. Alors, à vous de jouer !!

ESPACE 3 TOUJOURS LEADER DU MARCHE 3 DO

LA 3 DO à partir de 3.690 F le modèle NTSC en 220 Volts, sans transformateur externe.

Modèle version PAL avec transcodeur interne : 3.990 F, livré avec le jeu CRASH & BURN et Prise Péritel - Notice d'utilisation en Français - Garantie 1 AN Pièce et Main d'Oeuvre.

Arrivage de nombreux jeux Japonais
 En EXCLUSIVITE : le JOYSTICK ARCADE !!

LA MASCOTTE VOUS ATTEND POUR VOUS FAIRE BENEFICIER DE SES



A PARIS 2 rue Th. Roussel/12e Tel: 43 45 93 82 Nouveau 64 rue Caumartin/9e Tel: 42 81 46 22 A LILLE 4 rue Faidherbe Tel: 20 55 67 43 44 rue de Béthune Tel : 20 57 84 82 A DOUAL 39 rue Saint-Jacques Tel: 27 97 07 71

A STRASBOURG 6 rue du Noyer Tel: 88 22 23 21 A BORDEAUX 15 rue Condillac

Tel: 56 52 72 84 VPC Rue de la Voyette 59818 LESQUIN

Tel: 20 87 69 55

ARRIVEES MASSIVES D'ARTICLES DRAGON BALL Z

| STICKERS | 10 F |
|-----------------------|-------|
| MANGA | 35 F |
| MANGA COULEUR | 79 F |
| CD MUSICAUX | 149 F |
| POSTER | 39 F |
| PUZZLE 500 PIECES | 99 F |
| RAMICARDS à partir de | 5 F |
| CAHIERS | 29 F |
| FIGURINES | 39 F |
| MAGNETS | 15 F |

JEUX DE 54 CARTES 99 F

PINS

CASSETTES VIDEO 139 F

15 F

Et de nombreux autres articles.

L'EQUIPE ESPACE 3 VPC

DIDIER -BERTRAND- PATRICIA

ESPACE 3 sames

SUPER NES USA

| | SUPER NES USA Prise péritel + 1 manette |
|---|--|
| | 890 F |
| | SUPER NES USA |
| 4 | Prise néritel +1 manette + |

+ Prise péritel +1 manette STREET FIGHTER II 990 F SUPERSCOPE + 6 JEUX MANETTE SUPER 4

299 F 99 F

| MARCITE OUT EN 4 | 33 1 |
|--|----------------|
| ACTRAISER 2" | 495,00 |
| ADDAMS FAMILY 2 | 249.00 |
| ADAMS FAMILY VALUE | 539,00 |
| BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON | |
| BUBSY | 299.00 |
| BUGS BUNNY CHOPLIFTER 3 | 549,00 |
| CLAYMATE | 495.00 |
| DRACULA | 299.00 |
| DR FRANKEN | 299.00 |
| FATAL FURY 2 | 539.00 |
| FINAL FANTASY 2 | 549,00 |
| GENGHIS KHAN 2 | 539,00 |
| HYPER VOLLEY BALL | 495,00 |
| INSPECTOR GADGET | 495,00 |
| JIM POWER: THE LOST DIMENSION | 390.00 |
| JOHN MADDEN 94 | 495,00 |
| KICK OFF 3 KING OF DRAGON | TEL |
| LEGEND | 549,00 |
| LEMMINGS 2 | 549.00 |
| LETHEL ENFORCER + GUN | 590.00 |
| LIBERTY OF DEATH | 549.00 |
| CONTRACTOR OF THE CONTRACTOR OF THE PROPERTY O | CONTROL OF THE |

| LUFIA MEGAMAN SOCCER MEGAMAN X* MICKEY ULTIMATE CHALLENGE NHPLA 94 NOBUNAGA AMBITION PALADDIN'S QUEST PETE SAMPRAS TENNIS PIRATES OF DARK WATER ROMANGE OF 3 KINGDOMS 3 RUN SABER SECRET OF MANA* SIDE POOKET SIM ANT SIM EARTH SLAM MASTER SOUL BLAZER: ILLUSION OF GAIA STAR STREK NEXT GENERATION STREET COMBAT STUNT RACE FX SUPER EMPIRE STRIKE BACK SUPER METHOID SUPER STREET FIGHTER TALES OF SPIKE MC FANG TOP GEAR 2** TOYS TURN N BURN ULTIMA FALSE PROPHET ULTIMA FALSE PROPHET ULTIMA FALINES OF VIRTUE 2 UTOPIA WIZARDRY 5 WOLFCHILD | 495.00 395.00 399.00 399.00 495.00 495.00 449.00 249.00 549.00 549.00 549.00 549.00 549.00 549.00 549.00 549.00 549.00 549.00 549.00 549.00 549.00 549.00 549.00 549.00 |
|--|--|
|--|--|

*NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO :PRIX 99 F
- AVEC UN JEU ACHETE : 49 F AVEC DEUX JEUX ACHETES : GRATUIT

**NECESSITE L'ADAPTATEUR PROGRAMMABLE : PRIX 249 F OU LES PACKS SPECIAUX
ACTRAISER 2 + ADAPTATEUR PG : 690 F

TOP GEAR 2 + ADAPTATEUR PG : 690 F

LE COIN DES PROMOS!

SUPER PROMO SUPER NES!

SUPER TURICAN 199,00 X ZONE (SUPERSCOPE) 99,00

| ACTRAISER | 299.00 | TERMINATOR | 199.00 |
|----------------------|--------|-----------------------------|--------|
| COOL WORLD | 199.00 | POWER MOVES (POWER ATHLETE) | 199,00 |
| FATAL FURY | 299.00 | GHOULS AND GHOSTS | 199.00 |
| SUPER STREET FIGHTER | 590.00 | AMERICAN GLADIATOR | 199.00 |
| GRADIUS III | 199.00 | STREET FIGHTER 2 | 199.00 |
| LETHAL WEAPON 3 | 199.00 | STAR FOX | 249.00 |
| NBA SHOWDOWN | 399.00 | PRINCE OF PERSIA | 199.00 |
| OUTLANDER | 199,00 | AMAZING TENNIS | 199.00 |

GIGA PROMO SUPER FAMICOM!

NIGEL MANSEL + ADAPTATEUR PROGRAMMABLE : 390 F DRAGON BALL Z 3 : 399 F

| AXELAY | 199.00 | IMPERIUM | 149.00 |
|-------------------|--------|--------------------------|--------|
| BLUES BROTHERS | 199.00 | OUT OF THIS WORLD | 199,00 |
| BRASS NUMBER | 199,00 | RAMNA 1/2 1 | 299.00 |
| DEAD DANCE | 199.00 | SPACE ACE | 299,00 |
| FINAL FIGHT 2 | 179,00 | SUPER FORMATION SOCCER 2 | 299,00 |
| FLYING HERO | 199.00 | SUPER DOUBLE DRAGON | 199,00 |
| HUMAN GP | 249,00 | ROYAL CONQUEST | 149.00 |
| STAR WARS | 249.00 | RUSHING BEAT | 149,00 |
| TINY TOON | 199,00 | SUPER PINBALL | 299,00 |
| RUHING BEAT SHURA | 199,00 | LOONEY TOON | 199,00 |
| SUPER GAME BOY | TEL | RAMNA 1/2 4 | 449.00 |

SUPER FAMICOM

| SUPER FAMICOM + Alimentation + Prise péritel | 1390 F |
|---|------------------|
| SUPER FAMICOM + 1 cartouche au choix (valeur maxi de 590 F) | 1790 F |
| ALCAHEST | 490,00 |
| ART OF FIGHTING* ASTRO GOGO | 399,00 |
| BASTARD | 390,00 490.00 |
| BRAINLORD | 490,00 |
| COTTON 100% | 590.00 |
| DRAGON BALL Z 3* | 399,00 |
| DRAGON QUEST 1/2 | 590,00 |
| EYE OF THE BEHOLDER | 399,00 |
| FATAL FURY SPECIAL | TEL |
| F1 CIRCUS 2 FAMILY TENNIS | 490.00 |
| FINAL FANTASY 6 | 299,00 690,00 |
| FIRE EMBLEM | 490.00 |
| GAYA" | 5495.00 |
| GOEMON FIGHT 2 | 490.00 |
| HOKUTO NO KEN 7 | 490,00 |
| HUMAN GP 2 | 590,00 |
| KIKI KAI KAI 2 | TEL |
| MACROSS | 590,00 |
| MADARA 2 | 449,00 |
| MARIO ET WARIO | 199,00 |
| NINJA WARRIOR | 590,00 |
| OLIVE ET TOM 4 | 399.00 |
| POWER ATHLETE | 399,00 199,00 |
| RAMANCING SAGA 2 | 690.00 |
| RAMNA 1/2 2 | 299.00 |
| RAMNA 1/2 3 | 490,00 |
| RAMNA 1/2 4 | 449,00 |
| R TYPE 3' | 490,00 |
| SAILOR MOON R SHIN MEGAMI TENSAI 2 | 590,00 399.00 |
| SOCCER KID | 399.00 |
| SONIC BLASTMAN 2 | 590.00 |
| SUPER BOMBERMAN 94 | 590,00 |
| SUPER PUYO PUYO | 549 00 |
| SUPER VOLLEY BALL TWIN | 299.00 |
| TETRIS GAIDEN | 490.00 |
| TWIN BEE 2 | 449,00 |
| WORLD HEROE | 390,00 |

NEC

PROMO - LISTE SUR SIMPLE DEMANDE OU SUR 3615 ESPACE 3

QUELQUES EXEMPLES :

| ARCADE CARD PRO 990.00 ART OF FIGHTING 399.00 FATAL FURY 2 399.00 FATAL FURY SPECIAL TEL MANETTE AVENUE 6 199.00 | THE RESIDENCE OF THE PERSON OF | BOMBERMAN 94-95015 + 4 MANETTES BURAI 2 CIBER CITY ODEON DARIUS PLUS DRACULA X DRAGON SLAYER (USA) EMERAL DRAGON FAR EAST EDEN FINAL SOLDIER GOMOLA SPEED LDIS GOMOLA SPEED LDIS LEGEND OF XANADU MARTIAL CHAMPION NEW ADVENTURE ISLAND PARASOL STAR 2 PC KID ROCKABILITY RABIO LEPUS ROAD SPIRIT SALAMNADER STAET PARODIER STREET FIGHTER 2 TATSUJIN TOY SHOP BOYS TRICKY WINDS OF THUNDER YS BOOK 182 (USA) | 199,00 69,00 69,00 399,00 399,00 99,00 69,00 99,00 99,00 199,00 69,00 199,00 199,00 69,00 199,00 69,00 199,00 69,00 199,00 199,00 199,00 199,00 199,00 199,00 |
|--|--|---|--|
| 125,00 | | ARCADE CARD PRO ART OF FIGHTING FATAL FURY 2 FATAL FURY SPECIAL | 990,00 990,00 399,00 399,00 TEL 199,00 129,00 |

SUPER NINTENDO

| | ALADDIN ASTERIX CLAY FIGHTER COOL SPOT DENIS LA MALICE DRAGON BALL Z : LA LEGEND DE SAYAN EQUINOX FI POLE POSITION FIFA SOCCER FLASH BACK HYPER Y BALL LAMBORGHINI CHALLENGE LE COBAYE MARIO COLLECTION MARIO KART MYSTIC QUEST NBA JAM NHL 84 PSG SOCCER ROCK AND ROLL RACING SIM OFFY SKYBLAZER STREET FIGHTER 2 TURBO T2: JUDGEMENT DAY VAL DISERE CHAMPIONSHIP WOLFENSTEIN 30 WORLD CLASS RUGBY WORLD CLASS RUGBY WORLD CLP USA 94 ZELDA 3 | 399,00 249,00 489,00 249,00 249,00 399,00 439,00 439,00 399,00 479,00 389,00 389,00 489,00 39 |
|--|--|--|
| | ZELDA 3 | 389,00 |

PROMO SUPER NINTENDO

| MORTAL KOMBAT | 199,00 199.00 |
|------------------------|------------------|
| CANTONA FOOTBALL | 399.00 |
| EARTH DEFENSE FORCE | 199.00 |
| JURASSIC PARK | 299.00 |
| L'ARME FATALE | 199.00 |
| LEMMINGS | 199.00 |
| MR NUTZ | 299.00 |
| NBA ALL STAR CHALLENGE | 199.00 |
| PARODIUS | 199.00 |
| PILOT WINGS | 199.00 |
| POPULOUS | 199.00 |
| SPIDERMAN X MAN | 199.00 |
| SUPER ALESTE | 199.00 |
| SUPER PANG | 199.00 |
| SUPER PROBOTECTOR | 199.00 |
| SUPER R TYPE | 199.00 |
| SUPER SWIV | 199.00 |
| SUPER TENNIS | 199.00 |
| TOP GEAR | 199,00 |
| | |

ACCESSOIRES

| = 2 MANETTES SANS FIL PRO6 | 299 F |
|----------------------------------|-------|
| = JOYSTICK ARCADE PRO 5 | 299F |
| 6 BOUTONS, COMPATIBLE MEGADRIVE | |
| ET SUPER NINTENDO/SUPER FAMICOM | |
| ACTION REPLAY PRO | 395 F |
| POUR SNES/SFC/SNIN | |
| Permet d'être utiliser comme ADA | PTA- |
| TEUR UNIVERSEL | |
| ACTION REPLAY PRO | 299F |
| POUR GAME BOY OU GAME GEAR | |
| MANETTE ASCII | 99F |

JAGUAR

| JAGUAR + CIBERMORPH | 2290 F |
|--|---|
| ALIEN VS PREDATOR CHECKERED FLAG II CLUB DRIVE CRESCENT GALAXY KASUMI NINJA KICK OFF 3 DIND DUNES RAIDEN STAR RAIDERS TEMPEST 2000 | TEL TEL 499.00 449,00 TEL TEL 449,00 449,00 TEL 499.00 |
| WOLFENSTEIN 3D MANETTE | 7EL 299,00 |
| | |

GAME BOY

| DONKEY KONG | 249,00 |
|---------------------|--------|
| MEGAMAN 4 | 249,00 |
| MORTAL KOMBAT | 199.00 |
| STROUMPFS | 259.00 |
| SUPER MARIOLAND III | 249.00 |
| TINY TOON 2 | 249.00 |
| ZELDA | 249.00 |

NEO GEO

NEO GEO + 1 MANETTE 1990 F

MANETTE 490 F MEMORY CARD 229 F ALFA MISSION II 590.00 SAMOURAI SHOW DOWN 1590.00
ART OF FIGHTING 849.00 SPINIMASTER 1390.00
ART OF FIGHTING 2 1590.00 SUPER SIDE KICK 2 1390.00
BASEBALL STAR 2 849.00 TOP HUNTER TEL
BLUES JOURNEY 399.00 TRASH RALLYE 660.00
FATAL FURY SPECIAL 1090.00 3 COUNT BOUNT 849.00
FATAL FURY II 990.00 VIEW POINT 1290.00
KARNOV S REVENGE 1590.00 WIND JAMMERS 1390.00
MAGICIAN LORD 690.00 WORLD HEROE H 849.00
MUTATION NATION 849.00 WORLD HEROES JET 1590.00

64 rue Caumartin . **75009 PARIS** TEL: 42 81 46 22

2 rue Théophile Roussel 75012 PARIS TEL 9 43 45 93 82

4 rue Faidherbe TEL : **20** 55 67 43 44 rue de Béthune TEL: 20 57 84 82

15 rue Condillac TEL: 56 52 72 84

3 DO + CRASH & BURN :

6 rue de Noyer TEL : 88 22 23 21

89 rue Saint-Jacques TEL: 27 97 07 71



MEGADRIVE

| VIRTUA RACING 599 | F | DRAGON BALL Z 48 | 9F |
|-------------------------------|---------|--------------------------------|--------|
| ADAMS FAMILY (EUR) | 299.00 | NBA JAM (EUR) | 449,00 |
| ALADDIN (EUR) | 299,00 | NBA SHOWDOWN (EUR) | 385,00 |
| ART OF FIGHTING (EUR) | 449,00 | NHL HOCKEY 94 (4JOUEURS) (EUR) | 425,00 |
| BATTLE TOADS VS DOUBLE DRAGON | 199,00 | PETE SAMPRAS (EUR) | 399.00 |
| BEST OF THE BEST (USA) | 299,00 | PGA EURO TOUR (EUR) | 349.00 |
| CASTELVANIA (USA) | 349,00 | PHANTASY STAR 4 (JAP) | 390.00 |
| CHAMPION SHIP POOL (USA) | 425,00 | PINK PANTHER (EUR) | 299.00 |
| DAVIS CUP TENNIS (EUR) | 299,00 | PRINCE OF PERSIA (EUR) | 349.00 |
| DRAGON BALL Z (EUR) | 489,00 | PSG SOCCER (EUR) | 399,00 |
| DRAGON BALL Z (JAP) | 439,00 | SHINING FORCE 2 (JAP) | 299,00 |
| DUNE II (EUR) | 449,00 | SONIC 3 (JAP) | 449,00 |
| FATAL FURY II (JAP) | 590.00 | SONIC SPINBALL (EUR) | 299,00 |
| FIFA SOCCER (EUR) | 349,00 | STREET FIGHTER 2' (JAP) | 399,00 |
| HOOK (USA) | 199,00 | STREET OF RAGE III (JAP) | 349.00 |
| INTERNATIONAL RUGBY (EUR) | 385,00 | SUPER KICK OFF (EUR) | 199,00 |
| JOHN MADDEN 94 (EUR) | 425,00 | SUPER STREET FIGHTER 2 (JAP) | 590,00 |
| JURASSIC PARK (EUR) | 2499,00 | TMNT HYPERSTONE HEIST (EUR) | 249,00 |
| LA BELLE ET LA BETE (USA) | 299,00 | TOE JAM AND EARL 2 (USA) | 385,00 |
| LAND STALKER (EUR) | 425,00 | VIRTUA RACING | 599,00 |
| LETHEL ENFORCER +GUN (USA) | 449,00 | VIRTUAL PINBALL (EUR) | 299,00 |
| | 349,00 | WORLD CUP USA 94 (EUR) | 399,00 |
| | 299.00 | X MEN (EUR) | 249,00 |
| | 349,00 | ZOMBIES ATE MY NEIGHBOR (USA) | 299,00 |
| MORTAL KOMBAT (EUR) | 349,00 | ZOOL (EUR) | 199,00 |

MEGA PROMOS!

| BUBSY (EUR) | 199,00 | | |
|---|--|--|--|
| ASTERIX (EUR) AYRTON SENNA GP (JAP) ATOMIC ROBOKID (JAP) BARE KNUCKLE (STREET OF RAGE) | 199,00 99,00 99,00 (JAP) | HAUNTING (EUR) JOHN MADDEN 92 (USA) KID CHAMELEON (JAP) LHX ATTACK CHOPPER (USA) | 159,00 149,00 99,0 129.00 |
| 1499,00 BATTLE TOADS (JAP) BATMAN RETURN (EUR) BIOHAZZARD BATTLE (60Hz) (USA) CHAMPIONSHIP PRO AM (USA) CHAKAN 'EUR) GLOBAL GLADIATOR (USA+EUR) GYNOLIG (EUR) | 149,00 149,00 99,00 99,00 149,00 149,00 | MICKEY DONALD (JAP) ROBOCODE (JAP) SAINT SWORD (JAP) TOE JAM EARL (JAP) UNDEADLINE (JAP) WONDERBOY 3 (JAP) ZERO WING (JAP) | 149,00 99,00 99,00 99,00 99,00 99,00 99,00 |

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES: 68 F AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE: 49 F AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES: GRATUIT

ARTICLES DRAGON BALL

| STICKERS MANGA | 10 F 35 F |
|-----------------------|--------------|
| MANGA COULEUR | 79 F |
| CD MUSICAUX | 149 F |
| POSTER | 39 F |
| PUZZLE 500 PIECES | 99 F |
| RAMICARDS à partir de | 5 F |
| CAHIERS | . 29 F |
| FIGURINES | 39 F |
| MAGNETS | 15 F |
| PINS | 15 F |
| JEUX DE 54 CARTES | 99 F |
| CASSETTES VIDEO PAL | 139 F |

ARRIVAGE MASSIFS D'ARTICLES DRAGON BALL Z. RAMNA 1/2. SAILOR MOON

| | HICO GOOD I TAL | 0000 1 |
|--------|---|---|
| 375.00 | ESCAPE EDOM MONSTER MANOR | 375.00 |
| | | |
| | | 375,00 |
| | | 690,00 |
| 279,00 | MAD DOG MO CREE | 375.00 |
| 375.00 | OUT OF THIS WORLD | 375.00 |
| 375.00 | NIGHT TRAP | 375.00 |
| 375,00 | LEMMINGS | 375,00 |
| 349,00 | JOHN MADDEN FOOTBALL | 299,00 |
| 375.00 | WING COMMANDER | 375.00 |
| 375,00 | PEOPLE BEACH GOLF | 495.00 |
| TEL | JOYSTICK ARCADE | THE RESERVE |
| 375.00 | STAR CONTROL II | 375.00 |
| 375,00 | ROAD RASH | 375.00 |
| 375.00 | CARTOON: WOODY WOOD PICKER 3 VOL | |
| 690.00 | | 159.00 |
| | | 79.00 |
| | | |
| | | 690,00 |
| 090,00 | VIRTUA QUEST (VAP) | 690,00 |
| | | |
| | 375,00 375,00 349,00 375,00 375,00 TEL 375,00 | 375.00 TWISTED 690.00 ULTRAMAN (JAP) 279.00 MAD DOG MC CREE 375.00 OUT OF THIS WORLD 375.00 LEMMINGS 349.00 JOHN MADDEN FOOTBALL 375.00 LEMMINGS 375.00 PEOPLE BEACH GOLF TEL JOYSTICK ARCADE 375.00 STAR CONTROL II 375.00 ROAD RASH 375.00 CARTOON : WOODY WOOD PICKER 3 VOL 690.00 CARTOON TIME 690.00 SAMPLER 9 DEMO 15 mn 690.00 BURNING SOLDIER (JAP) |

MEGA CD

| WEGA CD 2 (V.F.)+ ROAD AVENGER | 1890 F |
|--------------------------------|--|
| MULTIMEGA + 3 CD | 3290 F |
| | the state of the s |

| BARI ARM (JAP) | 199.00 | TOMCAT HALLEY (USA) | 425,00 |
|---------------------------------|---------|------------------------------|--------|
| ELECTRIC NINJA ALESTE (JAP) | 199.00 | THE 3RD WAR (USA) | 449,00 |
| FINAL FIGHT (JAP) | 199.00 | VAY (USA) | 449,00 |
| PRINCE OF PERSIA (JAP) | 199.00 | WHO SHOT JOHNNY ROCK (USA) | 449.00 |
| RAMNA 1/2 (JAP) | 299.00 | DUNE (EUR) | 385,00 |
| SONIC (JAP) | 199.00 | FIFA SOCCER (EUR) | 395.00 |
| WONDER DOG (JAP) | 199,00 | HOOK (EUR) | 249.00 |
| BATMAN RETURN (USA) | 249,00 | JAGUAR XJ220 (EUR) | 249,00 |
| CHUCK ROCK (USA) | 249,00 | GROUND ZERO TEXAS (EUR) | 449.00 |
| DOUBLE SWICH (USA) | 299.00 | MORTAL KOMBAT (EUR) | 385.00 |
| ECCO LE DAUPHIN (USA) | 299.00 | NIGHT TRAP (EUR) | 449.00 |
| KRISS KROSS (USA) | 299.00 | NHL 94 (EUR) | 395.00 |
| LETHAL ENFORCER + GUN (USA) | 395,00 | MICROCOSME (EUR) | 449.00 |
| LUNAR (USA) | 495,00 | POWER MONGER (EUR) | 385.00 |
| MAD DOG MC CREE (USA) | 399,00 | SHERLOCK HOLMES (EUR) | 299.00 |
| MICROCOSME (USA) | 349,00 | SONIC CD(EUR) | 385.00 |
| MONKEY ISLAND (USA) | 399.00 | SILPHEED (EUR) | 299.00 |
| OUT OF THIS WORLD 2 (USA) | 495,00 | THUNDER HAWK (EUR) | 299.00 |
| REVENGE OF THE NINJA (USA) | 299,00 | WOLFCHILD (EUR) | 199.00 |
| SPIDERMAN (USA) | 199,00 | WONDERDOG(EUR) | 249,00 |
| SHERLOCK HOLMES 2 (USA) | 299,00 | WWF : RAGE IN THE CAGE (EUR) | 299.00 |
| STAR WARS : REBELL ASSAULT (USA | 0495,00 | | |
| | | | |

GENIAL! LE CDX PRO 299 F PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET US SUR VOTRE MEGA CD

NOMBREUX AUTRES TITRES EN STOCK, NOUS CONSULTER

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES N'HESITEZ PAS A CONSULTER LE 36.15 ESPACE 3

LIVRAISONS RAPIDES PAR COLISSIMO

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

| CONSOLES ET JEUX | PRIX | No. | 5.4 | | |
|--|-------------------------|-----------------------------------|------------------------------------|------------|--|
| | | | | | |
| | Code Postal : | Ville ; | . Signature (signature des parents | | |
| Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires ; 60F) | | Je joue sur : SUPER NINTENDO 🗇 | MEGADRIVE 2 | GAME BOY □ | |
| TOTAL A PAYER | | SUPER NES SUPER FAMICOM | MEGA CD D | GAME GEARD | |
| *CEE DOM-TOM : | THE RESIDENCE OF STREET | GOLLITTAMICOM D | NEO GEO D | | |

cartouches: 40Frs / consoles: 90 Frs

Mode de paiement : ☐ Chèque bancaire ☐ Contre Remboursement + 35 Frs ☐ Carte Bleue N° Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC -Date de validité :/..... Signature:

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles

REVIEW

Disney? Personne. Mais on connaît moins le livre qui a inspiré Disney: l'histoire fut écrite à la fin du XIXº siècle par un écrivain britannique, Rudyard Kipling. Il vêcut pas mai de temps en linde, puisant ainsi son inspiration dans la réalité même... Mais revenons au jeu. Vous incarnez Mowgli, le héros de l'aventure. Ca n'est pas tous les jours que l'on trouve dans le fin fond de la jungle un petit bébé qui pleure toutes les larmes de son corps. Et c'est pourtant ce qui est arrivé à Mowgli. Des loups débonnaires l'ont recueille et élevé comme l'un de leurs louveteaux. C'est ainsi qu'il connaît la jungle et ses lois comme n'importe quel animal sauvage. Mais Mowgli ne veut pas passer toute sa vie dans la jungle. Il s'y est fait beaucoup d'amis, certes, mais il pressent que sa vraie vie est ailleurs, qu'il est irréductiblement différent de ceux qu'il a longtemps cru ses semblables. Son but, et done le vôtre, est de traverser la jungle afin de retrouver un village d'hommes... Mais la tâche ne sera pas facile. Le jeu est parsemé d'embûches, d'ennemis de tout poil. A vous d'utiliser les bons objets, que vous devrez récupérer au cours de votre aventure, au bon moment...



Tirez sur l'iguane rouge, il deviendra vert, tirera la langue et fera ainsi office de plate-forme.

AVIS

oui!



Que cela soit clair entre vous et moi, si vous n'aimez pas les jeux de plates-formes, passez cet avis, car je suis un vrai passionné. Et lorsque je me retrouve devant un jeu comme Le Livre de la jungle sur Super Nintendo, je suis un peu comme fou. J'ai tout de suite retrouvé l'ambiance du dessin animé. La musique, notamment, m'a très vite transporté au cœur de l'action. Et je ne suis pas le seul à ne pas y être resté insensible. Autre bon point,

les graphismes: ils sont superbes. Mais ce qui m'épate le plus, ce sont encore les animations du personnage, vraiment exceptionnelles. Mowgli se déplace à merveille et ses mouvements sont fluides à l'extrême. En somme, Le Livre de la jungle sur Super Nintendo est un méga-hit, une perle du platesformes.

Walt Dist



DANS LA JUNGLE, TERRIBLE JUNGLE.

Comme son nom l'indique, l'aventure se déroule essentiellement dans la jungle, là où Mowgli a été recueilli par les loups. Vous devrez sauter de liane en liane tel un autre héros (un peu plus costaud): Tarzan. Évitez les serpents et cherchez Baloo, qui vous indiquera la sortie de ce niveau et le début de l'autre...



Khaa, le serpent, fait office de premier boss de fin de niveau. Méfiez-vous, il cherchera à vous hypnotiser.



Lorsque vous empruntez le chemin des lianes, vous trouvez parfois des vies.

ney's CLASSIC

REVIEW





Le hérisson se lèvera brutalement et vous enverra une flopée de piquants. Il doit se sentir attaqué.



Il faudra parfois se montrer astucieux, comme ici, où vous devez envoyer un pierre sur la planche pour que l'autre pierre décolle...



A dos de perroquet, parcourez cette partie en exterminant les mouches.

CHEZ KING LOUIE, ÇA "JAZZE"



Vous avez l'air fin, comme ça, pendu à une liane.



Poussez la pierre, elle vous permettra de monter sur la plateforme élevée. Mais faites vite car l'écran scrolle en continu.

2020202

Le temple de King Louie est particulièrement dangereux. Le concert de jazz que King Louie et ses amis exécutent ne sera pas une partie de plaisir. De plus, lorsque vous rencontrerez King Louie, il sera sûrement aussi excité que nous le sommes, à la rédac', en période de bouclage. Attendez-vous au pire.

LE VILLAGE DANS LES ARBRES

Dans ce niveau, l'action se déroule en hauteur. Prenez donc bien soin de ne pas rater de plate-forme. Le moindre faux pas, et c'est la chute dans le vide. Pas cool, hein? Vous rencontrerez divers animaux, tels que les perroquets, qui vous seront très utiles, des serpents ou des hérissons...

AVIS

oui!



CWITCH

Je vais commencer comme d'habitude, en disant que ce jeu est carrément chanmaille (s'il y en a que ça agace, n'hésitez pas à nous écrire). C'est simple, il est très, très beau. Les couleurs de la jungle, des animaux et du reste sont renversantes. La musique est vraiment géniale: très dynamique, elle est quasiment identique à celle du dessin animé de Disney. Je ne vous ai pas parlé des animations du personnage qui, elles, sont encore plus chan-

maille que chanmaille (n'hésitez pas, je vous dis). On a l'impression de voir un vrai "p'tit homme" bouger à l'écran. Et la difficulté? Eh! bien, le niveau est assez élevé. Ce qui n'est pas plus mal si vous avez peur de finir ce jeu en deux temps trois mouvements. Quoi qu'il en soit, c'est un superbe jeu, un des hits de l'année 94

Cet oiseau vous lance ses œufs pour être tranquille. Si vous voulez le vaincre, tirez dans ses plumes, il éternuera, gonflera et...

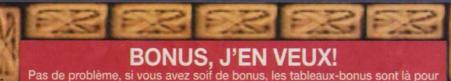
L'ARBRE GÉANT

Grimper dans ces arbres immenses ne sera pas une mince affaire. Il faudra éviter les ennemis, qui sont de plus en plus présents au fur et à mesure que vous pro-

gressez. Les essaims d'abeilles ou de guêpes sont particulièrement difficiles à éviter.

Voler de liane en liane nécessite beaucoup de réflexes et un sens développé de la coordination.





Pas de problème, si vous avez soif de bonus, les tableaux-bonus sont là pour ça. Vous pourrez ainsi récupérer des cœurs, des rubis, des émeraudes... Mais attention! vous devrez faire votre récolte en un temps limité.



A dos de perroquet, vous volez à la recherche du pactole.



Dans le temple, courez récupérer un maximum de rubis.

Nice Try!

Allez, à vous de jouer

REVIEW

OALT Dienepte classic The Jungle Book

START CAME

ÉDITEUR: VIRGIN I.E. DISTRIBUTEUR: VIRGIN DISPONIBILITÉ: ÉTÉ 94 PRIX: E

PLATES-FORMES

1 JOUEUR

CONTRÔLE: TRÈS BON

DIFFICULTÉ: MOYENNE

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3

CONTINUE: AUCUN

PRESENTATION

819

Le scénario apparaît avec, en prime, quelques effets de transparence.

GRAPHISMES

95%

Le plus beau, le plus soigné des jeux de platesformes de Virgin sur SNIN à ce jour.

ANIMATION

93%

Les mouvements du personnage sont extrêmement bien réalisés et fluides.

MUSIQUE

929

Elle est géniale, on retrouve tous les thèmes musicaux du chef-d'œuvre de Disney.

BRUITAGES

89%

Il y en a parfois un peu trop... mais ils sont déments!

DUREE DE VIE

859

Un niveau de difficulté élevé. Il vous faudra du temps pour en arriver à bout.

JOUABILITE

84%

Mowgli répond bien, pas de problème.

INTERET

93%

Une excellente production digne des studios Disney et des développeurs de Virgin. Un très bon jeu de plates-formes.



IL EST FOU FURIEUX. IL VA TOUT CASSER!!















UN MANUE DE SUPER HÉROS

UN MAMM DE SUPER COUPS

UN MAMM DE CHALLENGE









REVIEW

es Schtroumpfs, petits personnages bleus créés par Peyo (un grand dessinateur de bandes dessinées), furent très vite adaptés en dessin animé, au cinéma et à la télé. Et voici qu'Infogrames Multimédia a décidé de les faire vivre sur toutes les consoles Sega et Nintendo actuellement sur le marché. Ils arrivent donc, enfin, sur Super Nintendo. Pour vous rafraîchir la mémoire, je vous rappelle qu'ils étaient sortis fin mai sur la console portable de Nintendo, j'ai nommé la Game Boy. Le scénario n'a pas varié d'un tableau. Gargamel est toujours habité par la même obsession: s'emparer des Schtroumpfs. Quatre d'entre eux ont déjà disparu: le Schtroumpf farceur, le Schtroumpf à lunettes, le Schtroumpf gourmand et la Schtroumpfette. Et devinez qui va partir à leur recherche? Le Schtroumpf costaud, bien sûr. La route va être longue, très longue. Mais, heureusement, il sera relayé dans sa tâche. En effet, une fois que le Schtroumpf costaud aura délivré un des Schtroumpfs prisonniers, ce sera au tour de ce dernier de prendre le relais et de continuer la mission. Tout cela pour arriver, finalement, à délivrer la Schtroumpfette, qui, on le sait de source sûre, est enfermée dans la maison de Gargamel. Alors, dépêchez-vous. Vous ne voudriez tout de même pas que Gargamel arrive à transformer les Schtroumpfs en or, comme il le souhaite depuis si longtemps. Les niveaux sont très variés. Vous débuterez votre recherche dans le village, pour ensuite vous balader dans la forêt, à la montagne et même... au cœur de la demeure de Gargamel.

LA FORÊT

On ne pénètre pas dans le royaume des Schtroumpfs sans passer par la forêt. Normal: c'est là qu'ils vivent, bien cachés. Même Gargamel n'a toujours pas réussi à repérer leur village. Seul un Schtroumpf peut s'y rendre en traversant la forêt. Ainsi, ils peuvent mener une existence tranquille et heureuse.



SCHT

Notre petit Schtroumpf est en bien mauvaise posture, entre une superbe pomme rouge qui va lui tomber sur la tête et le hérisson qui va bientôt apparaître...

ZUT, UN SCHTROUMPF!

Ici, "Zut, un Schtroumpf" signifie en langage schtroumpf "Zut, un boss de fin de niveau". Dès que vous aurez vaincu l'un d'entre eux, vous aurez l'occasion de délivrer un de vos compagnons, qui prendra alors la relève, et vous obtiendrez un mot de passe. Mais attention, tous ces boss sont coriaces.



Cerné par la plante carnivore à trois têtes et le Schtroumpf noir, vous aurez du mal à vous sortir de cette périlleuse situation.



Deuxième boss du jeu, le serpent, plus fourbe que jamais.



Le dragon face au Schtroumpf farceur.
On peut apercevoir, en haut à gauche, le
Schtroumpf gourmand, que vous devez
délivrer.



Vous voici face à l'infâme Gargamel. Utilisez les glands que vous lance le Cracoucasse pour le vaincre.



oui!



SAM

C'est clair, Les Schtroumpfs sur Super Nintendo est l'un des plus beaux jeux de plates-formes qu'il m'ait été donné de voir... avec Mister Nutz, d'Ocean! A noter que ces deux softs ont été réalisés par des équipes françaises. On pourrait presque croire que nous sommes les seuls à attacher de l'importance à la qualité graphique d'un soft. Les sprites sont donc extrêmement bien dessinés et animés. On retrouve les thèmes musicaux du dessin

animé. Le jeu, très varié, comporte de surcroît quelques scènes originales comme celles où vous êtes sur la luge ou à bord d'un chariot dans la mine... La difficulté, très élevée – il faudra vous accrocher sec – assure une bonne durée de vie à ce soft. Ne passez donc pas à côté des Schtroumpfs, c'est un excellent jeu de plates-formes.

REVIEW

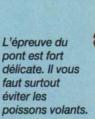
ROUNPE



Dans la deuxième partie du niveau de la forêt, le scrolling est vertical. Il vous faut sauter de feuille en branche et de branche en feuille pour aller le plus haut possible.



L'ambiance de la bande dessinée a été fidèlement retranscrite. La mouche tsé-tsé et les Schtroumpfs noirs sont là. Attention à ne pas vous faire mordre la queue...







LE MUR

Ce niveau est pour le moins original. Vous allez d'abord le traverser de droite à gauche avant de pénétrer dans une pipe. Vous vous retrouverez alors dans une bulle et devrez emprunter un chemin différent en évitant les pics de ce même niveau.









Vous voici au point de départ, dans le village, face à l'escargot. Méfiez-vous des pierres qui tombent...





Dans les champs, baissez-vous et passez entre les deux tas de feuilles.

AVIS

oui!



SWITCH

Chanmaille! Ce jeu est tout bonnement chanmaille! Il mérite sans problème la mention méga-hit. Il est tellement beau que j'en suis encore subjugué. Les graphismes sont plus que fins et soignés, et les différents sprites carrément beaux. On a l'impression de voir le dessin animé se dérouler sous nos yeux, sur ce fameux thème musical qui me rappelle ma tendre enfance, à l'époque où je regardais les Schtroumpfs à la télé. Seul point

légèrement rebutant de ce soft, sa difficulté, qui confère par ailleurs au jeu une longue durée de vie. En bref, ce jeu de plates-formes français est excellent, bien meilleur qu'Astérix, du même éditeur, mais à réserver tout de même aux pros du paddle.

REVIEW

AU BORD DU LAC ET DES MARAIS

Hélas! la rivière Schtroumpf a disparu, mais, heureusement, le lac et les marais sont présents, et très fidèles à la bande dessinée, même s'ils y étaient plus sombres et brumeux. Les graphismes sont splendides. Admirez...

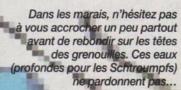


Notre Schtroumpf farceur ne sait pas où aller. Pourquoi ne pas sauter sur le canard?





La nuit est tombée sur la zone du lac. L'orage approche. Méfiez-vous des fantômes...





GROTTES ET VOLCANS

Ce soft donne dans l'originalité, avec ses cavemes et sa zone volcanique (!)... Courage, dépêchez-vous et tout ira bien. Mais attention, ouvrez l'œil.



Sautez sur le détonateur pour vous ouvrir le passage à travers la paroi de droite.



La deuxième partie dans les grottes est beaucoup plus sombre. Votre bougie est éteinte.



Ah! une petite séquence originale.

A bord d'un chariot, vous devez actionner les aiguillages pour suivre le bon chemin.



Le paquet-cadeau du Schtroumpf farceur vous sert à pulvériser les pierres, mais c'est trop tard, la lave vous rattrape...



Sur la falaise, le rondin sur lequel vous marchez pivote. Alors, sautez au bon moment.



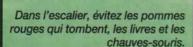
REVIEW



CHEZ GARGAMEL

Passace obligatoire de ce jeu, la maison de Gargamel, ennemi juré des Schtroumpfs.

essaye de vous attraper, mais il n'y arrivera pas de sitôt si vous êtes plus malin que lui.





AVIS

oui, mais...



Alors, miss Schtroumpfette, on s'embête? Tu ne veux pas venir faire un tour dans ma casbah? Tu sais comment elles m'appellent, tes copines, dans l'intimité? Fourrure de mammouth...

Hé! l'autre, elle m'a mis une claque! Ça ne me donne pas envie de dire que le travail qui a été réalisé sur SNIN pour adapter Les Schtroumpfs est tout bonnement hallucinant. Et pourtant... Admirez les graphismes, notez l'utilisation du mode 7 pendant la séquence de la luge, et vous comprendrez que le boulot fourni est d'une qualité jusqu'alors inégalée. Tout est détaillé de manière surprenante, et les animations comme la musique sont à rester le schtroumpf par terre. Et l'intérêt, dans tout ça? Mitigé, hélas... Sachez que, dans ce jeu, tout devra être appréhendé avec prudence et circonspection (j'entends déjà un certain "Spitch" me traiter de parano!), et que la lenteur sera une... vertu primordiale. Vous devrez traverser les niveaux à pas mesurés, sans pouvoir véritablement exprimer toute l'éner-

gie qui vous habite. C'est le cas de nombreux jeux vidéo, me direz-vous, mais il serait peutêtre temps que cela change...



ÉDITEUR: INFOGRAMES MULTIMÉDIA DISTRIBUTEUR: NINTENDO FRANCE DISPONIBILITÉ: FIN JUIN PRIX: D

PLATES-FORMES

1 JOUEUR

CONTRÔLE: TRÈS BON

DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3

CONTINUE: MOTS DE PASSE

PRESENTATION

70%

Quatre langues vous sont proposées, ainsi que quelques démos du jeu.

GRAPHISMES

95%

Colorés et très soignés. On retrouve vraiment le dessin animé.

ANIMATION

90%

Ça ne ralentit jamais. Les animations des sprites sont schtroumpfantes à souhait.

MUSIQUE

90%

C'est la musique du dessin animé. Génial!

BRUITAGES

73%

Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il y en a peu, mais de bonne qualité.

DUREE DE VIE

85%

La difficulté est très élevée, mais on s'accroche pour progresser dans ce monde magnifique.

JOUABILITE

88%

Tous ces petits êtres bleus schtroumpfent à merveille.

INTERET

92%

Un magnifique jeu de plates-formes sur Super Nintendo, difficile à souhait, vaste et, parfois, original.

CHEZ GARGAMEL

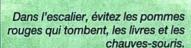
Passage obligatoire de ce jeu, la maison de Gargamel, ennemi juré des Schtroumpfs.



Autre séquence très originale, la scène de la luge dans les montagnes. Ce passage est très difficile, mais tellement bien réalisé!



Vous, vous êtes sur la table. Azraël essaye de vous attraper, mais il n'y arrivera pas de sitôt si vous êtes plus malin que lui.





AVIS

oui, mais...

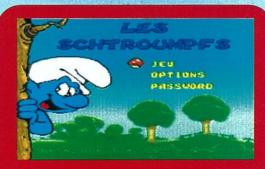


Alors, miss Schtroumpfette, on s'embête? Tu ne veux pas venir faire un tour dans ma casbah? Tu sais comment elles m'appellent, tes copines, dans l'intimité? Fourrure de mammouth...

Hé! l'autre, elle m'a mis une claque! Ça ne me donne pas envie de dire que le travail qui a été réalisé sur SNIN pour adapter Les Schtroumpfs est tout bonnement hallucinant. Et pourtant... Admirez les graphismes, notez l'utilisation du mode 7 pendant la séquence de la luge, et vous comprendrez que le boulot fourni est d'une qualité jusqu'alors inégalée. Tout est détaillé de manière surprenante, et les animations comme la musique sont à rester le schtroumpf par terre. Et l'intérêt, dans tout ça? Mitigé, hélas... Sachez que, dans ce jeu, tout devra être appréhendé avec prudence et circonspection (j'entends déjà un certain "Spitch" me traiter de paranol), et que la lenteur sera une... vertu primordiale. Vous devrez traverser les niveaux à pas mesurés, sans pouvoir véritablement exprimer toute l'éner-

gie qui vous habite. C'est le cas de nombreux jeux vidéo, me direz-vous, mais il serait peutêtre temps que cela change...

REVIEW



ÉDITEUR: INFOGRAMES MULTIMÉDIA DISTRIBUTEUR: NINTENDO FRANCE DISPONIBILITÉ: FIN JUIN PRIX: D

PLATES-FORMES

1 JOUEUR

CONTRÔLE: TRÈS BON

DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3

CONTINUE: MOTS DE PASSE

PRESENTATION

70%

Quatre langues vous sont proposées, ainsi que quelques démos du jeu.

GRAPHISMES

95%

Colorés et très soignés. On retrouve vraiment le dessin animé.

ANIMATION

90%

Ça ne ralentit jamais. Les animations des sprites sont schtroumpfantes à souhait.

MUSIQUE

90%

C'est la musique du dessin animé. Génial!

BRUITAGES

73%

Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il y en a peu, mais de bonne qualité.

DUREE DE VIE

85%

La difficulté est très élevée, mais on s'accroche pour progresser dans ce monde magnifique.

JOUABILITE

88%

Tous ces petits êtres bleus schtroumpfent à merveille.

INTERET

92%

Un magnifique jeu de plates-formes sur Super Nintendo, difficile à souhait, vaste et, parfois, original.

MEGADRIVE

REVIEW

C ertains s'en contenteront, d'autres, comme moi, diront que les innovations se comptent sur les doigts de mon pied gauche, mais le fait est que l'on s'amuse, alors...

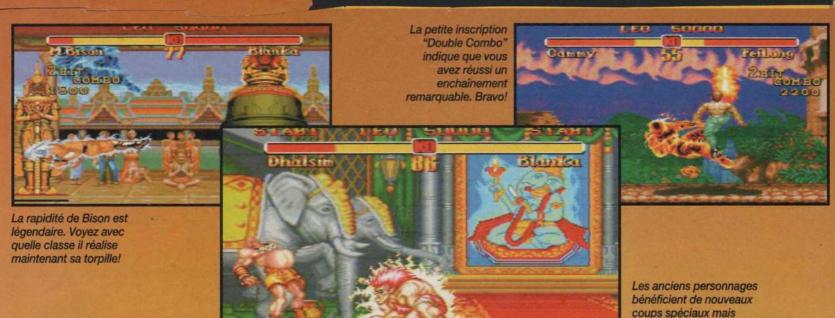
Cette nouvelle mouture de Street Fighter II, qui ne déroge guère à la tradition, propose tout de même un panel de quatre nouveaux personnages et un tableau de modes de jeu des plus complets. Jugez-en: cinq modes de jeux différents sont au menu. Vous passerez du mode Super (qui n'est rien d'autre que l'habituelle succession de combats) au mode Tournoi (qui invite huit joueurs à s'affronter lors d'éliminatoires) en passant par le mode Challenge (soit vous défaites votre adversaire le plus rapidement possible, soit vous cherchez à faire le maximum de points), en contournant, par la gauche, le mode Versus (qui, comme son nom l'indique, vous invite à combattre un petit copain), et non sans revenir, par la droite, vers le mode Group (un mode Versus à plusieurs...). Une fois votre choix effectué, il ne restera plus qu'à vous féliciter de ce que vos anciens personnages et leurs décors ont bénéficié d'un petit lifting. Sachez que des points supplémentaires seront attribués: primo, à la première attaque, deuxio, aux enchaînements de qualité et, tertio, au moment où vous reprenez vos esprits après un K.O. Voilà, vous savez presque tout, il ne me reste plus qu'à vous dire que ce Street Fighter II n'est rien d'autre qu'un Street Fighter II de plus, et que si, comme nous, vous commencez à en avoir plein le fessier de ces versions qui se suivent et se ressemblent, vous n'avez qu'à boycotter Capcom. Je sais qu'en écrivant ça, je ne me fais pas que des amis mais, comme dirait Ze Killer, je m'en contrefiche...



The New Challensers

conservent toujours ce qui a fait leur réputation:

leur fougue.





REVIEW

Certains s'en contenteront, d'autres, comme moi, diront que les innovations se comptent sur les doigts de mon pied gauche, mais le fait est que l'on s'amuse, alors...

Cette nouvelle mouture de Street Fighter II, qui ne déroge guère à la tradition, propose tout de même un panel de quatre nouveaux personnages et un tableau de modes de jeu des plus complets. Jugez-en: cinq modes de jeux différents sont au menu. Vous passe rez du mode Super (qui n'est rien d'autre que l'habituelle succession de combats) au mode Tournoi (qui invite huit joueurs à s'affronter lors d'éliminatoires) en passant par le mode Challenge (soit vous défaites votre adversaire le plus rapidement possible, soit vous cherchez à faire le maximum de points), en contournant, par la gauche, le mode Versus (qui, comme son nom l'indique, vous invite à combattre un petit copain), et non sans revenir, par la droite, vers le mode Group (un mode Versus à plusieurs...). Une fois votre choix effectué, il ne restera plus qu'à vous féliciter de ce que vos anciens personnages et leurs décors ont bénéficié d'un petit lifting. Sachez que des points supplémentaires seront attribués: primo, à la première attaque, deuxio, aux enchaînements de qualité et, tertio, au moment où vous reprenez vos esprits après un K.O. Voilà, vous savez presque tout, il ne me reste plus qu'à vous dire que ce Street Fighter II n'est rien d'autre qu'un Street Fighter II de plus, et que si, comme nous, vous commencez à en avoir plein le fessier de ces versions qui se suivent et se ressemblent, vous n'avez qu'à boycotter Capcom. Je sais qu'en écrivant ça, je ne me fais pas que des amis mais, comme dirait Ze Killer, je m'en contrefiche...



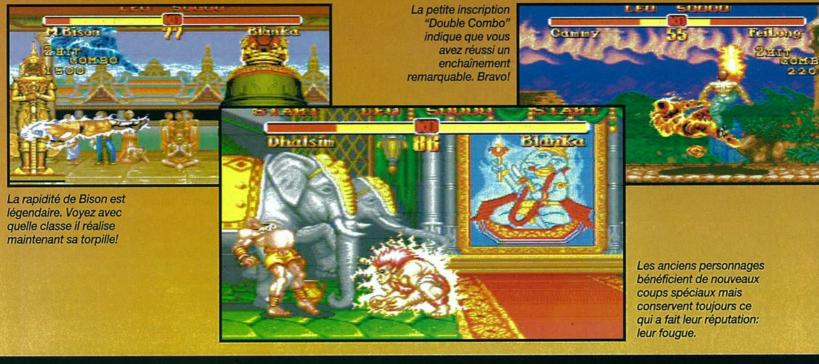
The New Challengers

AVIS

oui, mais...



Avis aux fanatiques, vous qui adorez l'univers de SFII, vous serez en terrain familier, et vous apprécierez que la Megadrive donne tout ce quelle a dans le ventre. Maintenant, avis aux joueurs que SFII intéresse mais qui ne tueraient pas père et mère pour se le procurer (des gens normaux, quoi...). A ceux-ci je dis que s'ils ont déjà SFII', l'achat de ce Super ne s'impose pas, car il est trop similaire à son prédécesseur (oui, je sais, il y a quatre nouveaux personnages, et alors?). Je suis du genre à croire que ce n'est pas parce que l'on nous pond deux petites nouveautés qu'il faut s'extasier sur la bestiole. Je suis de ceux qui croient que SFII a pris un sacré coup de vieux dans l'aile et que, même si les programmeurs de Capcom nous ont sorti une version techniquement de qualité, l'intérêt, lui, ne se renouvelle pas assez pour justifier un nouvel achat. En treize mots comme en cent: s'il n'y avait pas eu le SFII', cette version serait "ultime"!























TOUT NOUVEAU, TOUT BEAU...

Le SFII' nous invitait à incarner les quatre boss de la fin. Ce Super SFII vous propose ces mêmes boss avec de nouveaux coups spéciaux, et ajoute quatre nouveaux personnages pas piqués des hannetons. L'un est spécialisé en art martial, l'autre en kick-boxing, le troisième est adepte de la lutte et du vol plané (un genre pas courant, je l'admets) tandis que la dernière utilise des bottes secrètes meurtrières. Voyez ce que cela peut donner...



Chacun des nouveaux personnages évolue dans un nouveau décor, et exécute de nouveaux coups spéciaux.



Dee Jay est jamaïcain. Son penchant pour le Blue Bird (musique très prisée...) et pour le kick-boxing en fait une bête de combat.



Fei Long ferait pâlir d'envie n'importe quel dragon. Il est chinois, il est malin et... très dangereux quand il prend son vol. La preuve.



T. Hawk a passé son enfance dans les ruelles mexicaines. Il y a appris quelques petites choses..



Vous ne le trouvez pas mignon, comme ça, le niveau de Ryu? Avec le Dragon Punch en prime, le tableau se vendra comme des petits pains...

AVIS

oui!



La saga qui rapporte beaucoup de brouzoufs à Capcom continue. Après l'année des SF II, puis celle des SF2 Turbo ou Prime, voici celle des Super Street Fighter II. Quelles nouveautés par rapport aux autres versions? Très peu, comme d'habitude, mais assez sympathiques. En effet, vous pourrez jouer avec quatre nouveaux personnages, mais aussi réaliser de nouveaux coups spéciaux avec les anciens. Techniquement, le jeu s'en tire bien, notamment les graphismes, qui exploitent bien les capacités de la Megadrive. Musicalement, on obtient les effets que peut fournir le chip sonore de la MD, et c'est sympa. Mais il y a quelque chose qui cloche, d'indéfinissable. Peut-être est-ce le rapport qualité/prix, qui n'est pas vraiment convaicant. Quoi qu'il en soit, Super SF II demeure un des meilleurs jeux de baston sur MD. A l'année prochaine pour Super SF II Turbo...





ÉDITEUR: CAPCOM DISTRIBUTEUR: SEGA DISPONIBILITÉ: AOÛT PRIX: F

COMBAT 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT CONTRÔLE: MOYEN DIFFICULTÉ: VARIABLE **NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 16 CONTINUE: OUI**

PRESENTATION

80%

Une présentation de chacun des personnages avec une démo de ce dont ils sont capables.

89%

La Megadrive est exploitée avec intelligence et les couleurs sont au rendez-vous. La pixelisation est toutefois importante.

ANIMATION

Les attitudes des personnages sont très réalistes mais le jeu souffre de quelques ralentissements. En mode Rapide, le jeu est (très) rapide.

MUSIQUE

Pas de changement par rapport à l'ancienne version, lente et grésillante au possible.

BRUITAGES

Les voix digitalisées sont un peu tremblotantes.

DUREE DE

Quand on est amateur, on y revient toujours, et les options en mode 2 joueurs sont variés.

La manette six boutons est bien exploitée mais l'exécution de certains coups est aléatoire.

Une suite incontournable pour qui n'a pas SFII', et sans grand intérêt pour les autres.

REVIEW

éjà connu aux Etats-Unis sous le titre Soldiers of Fortune, ce jeu "ramboesque" porte en Europe le nom de The Chaos Engine. Seul ou à deux joueurs simultanément, vous allez devoir remuer ciel et terre afin de vous sortir vivant de ce voyage au bout de l'enfer. Le scénario est des plus simples: un mégalomane, le baron Fortesque, a décidé de dominer le monde. Les scientifiques qui œuvraient pour lui ont mis au point une machine permettant d'agir sur le temps et l'espace! Le baron, mécontent du résultat trop "peace and love" de la machine, modifia quelque peu les entrailles de la bête. Malheureusement, il finit par en perdre complètement le contrôle! La machine, devenue autonome et capable de raisonner par elle-même, prit ses propres décisions! La première fut de se retourner contre son maître. Elle prit possession de la villa du baron et y fit régner l'anarchie et le chaos. C'est ainsi que naquit le Chaos Engine! Désormais, la machine maléfique transforme tout être humain en monstre ou en squelette, tout animal en bête dangereuse et toute plante en un amalgame de chair et d'acide... The Chaos Engine est devenu un danger pour l'humanité tout entière. Une solution s'impose: il faut la détruire! Pour cela, une équipe d'élite, composée d'ingénieurs, de scientifiques, de mercenaires et de brigands, est dépêchée sur les lieux du sinistre drame. Vous avez le choix entre six personnages. Agissez vite et bien, car vous n'avez pas droit à l'erreur!



A la fin de chacun des quatre mondes, on vous propose de faire un petit détour par le supermarché du coin. Vous y trouverez armes, pansements et munitions à gogo... à condition que votre porte-monnaie soit suffisamment rempli!

AVIS

oui, mais...



The Chaos Engine est certainement l'un des meilleurs shoot'em up du moment. Le fait de pouvoir y jouer à deux simultanément y est certainement pour beaucoup. Les graphismes de cette version sur Super Nintendo sont dans l'ensemble très corrects, avec de nombreuses couleurs bien utilisées. Nous avons ainsi droit à de superbes dégradés pour chacun des niveaux du jeu (sur les arbres, le sol, les murailles, l'eau...). Les bruitages sont assez sympathiques, mais la musique devient rapidement irritante! L'animation des personnages et des sprites est relativement fluide mais, quand l'écran est trop chargé, des ralentissements se font sentir! Dommage. La difficulté du jeu va croissant avec les

niveaux. Heureusement, des passwords sont prévus après chaque monde. The Chaos Engine est un jeu sympa qui plaira aux nostalgiques de Commando (un vieux hit d'arcade).

CHAOS

LE PREMIER NIVEAU

Le premier niveau de The Chaos Engine est très facile à terminer. Il ne sert qu'à se familiariser avec les différentes commandes de la manette et à l'apprentissage d'une bonne maîtrise de son personnage. Dans ce premier monde, vous trouverez de tout: des salles secrètes regorgeant de trésors, des monstres affreux assoiffés de sang et... de nouvelles armes!



Non, vous ne rêvez pas! D'affreuses bestioles vous entourent. Il n'y a pas trente-six solutions si vous voulez vous en sortir indemne: récupérez le cocktail Molotov au centre de l'écran!

Une fois la fiole de ce savant mélange entre vos mains, il suffit de la lancer au milieu des monstres. Et c'est l'explosion! Adieu les monstres! Chaud devant, chaud!





Une clé vous a permis d'ouvrir un passage secret dans les bosquets. Ce passage vous mène droit à un trésor et à des munitions.

Pour ouvrir les portes de sortie ou de passages nécessaires à la bonne continuation du jeu, il est parfois indispensable de tirer sur ces sortes de totem. Un éclair en jaillit, preuve que l'opération a réussi.



I E CINIL

ENGINE

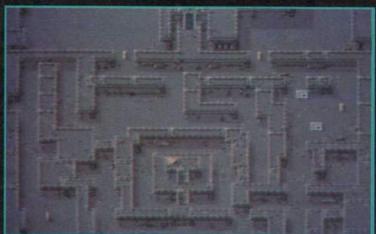




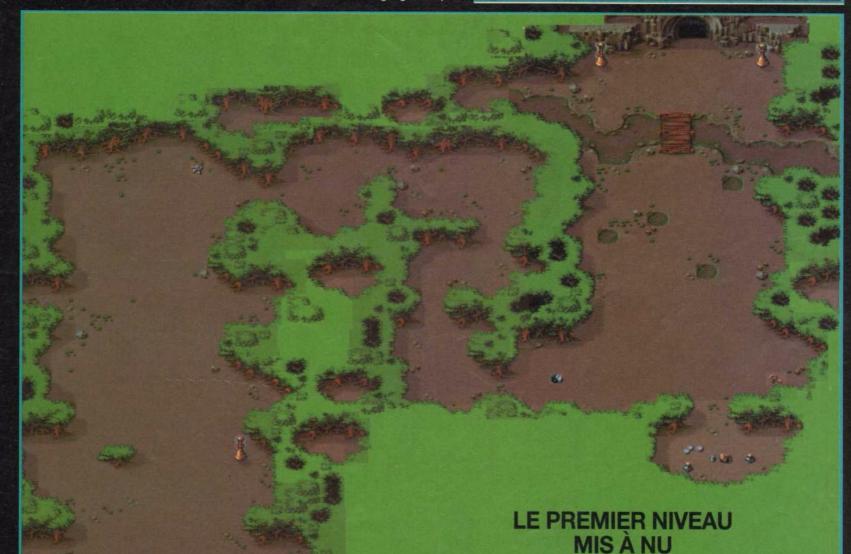


A chaque instant du jeu, il est possible de faire apparaître une carte du niveau, mais seulement si vous possédez le gadget adéquat!





Voici un niveau assez représentatif des quelques actions à accomplir pour terminer les niveaux. Premièrement, vous devrez tirer sur les totems (ici au nombre de trois) qui ouvriront la porte de sortie. Deuxièmement, il vous faudra récupérer les clefs pour ouvrir les passages (qui vous mèneront vers les zones-bonus, comme celle-ci en bas à droite du plan). Enfin, et demièrement, il vous faudra éradiquer la majeure partie des monstres pour récupérer l'argent nécessaire à l'achat de compétences supplémentaires.



LES AUTRES NIVEAUX

The Chaos Engine propose au joueur exigeant que vous êtes quatre mondes constitués de quatre niveaux. Si vous calculez rapidement, vous arriverez facilement à ce résultat: le jeu comporte seize tableaux. Bravo à tous ceux qui ont trouvé la bonne réponse. Quant aux autres, il va falloir bosser les tables de multiplication!



Vous voici maintenant au cœur de la forteresse du baron Fortesque. Dans ce niveau, plusieurs sorties vous sont offertes. Ici, vous vous trouvez face à la sortie A.
Où vous mènera-t-elle?
Mystère!

Dans le dernier niveau, le boss final, le Chaos Engine, est protégé par quatre tourelles. Quand vous vous en approchez, elles lancent de dangereuses boules de feu. Les dégâts sont importants!



Il n'y a que quelques centimètres entre vous et ce superbe trésor. Pourtant, il va falloir faire des détours incroyables pour pouvoir l'atteindre. Pas facile, la vie de mercenaire!

Je n'ai pas pu résister au désir de vous montrer le boss final de ce jeu: le Chaos Engine en personne! Doué d'une grande capacité de résistance, il vous infligera d'énormes dommages!



AVIS

oui!



Je voudrai d'abord dire que je n'ai jamais été très convaincu de l'intérêt d'adapter les hits micro sur consoles, surtout lorsqu'il s'agit de jeux d'action. Mais toute règle a ses exceptions, et c'est le cas de The Chaos Engine, dont la version sur console ne manque pas de pêche. Il faut rappeler que The Chaos a été programmé par les Bitmap Brothers, qui figurent parmi les stars de la micro, et que la version Amiga de ce jeu a été la plus grosse vente jamais réalisée sur cette machine. Il est clair que The Chaos n'a aucune chance de faire un tel carton sur console, mais il n'en mérite pas moins d'obtenir un certain succès. La réalisation est très honnête, la jouabilité satisfaisante et les maniaques de la gâchette ne seront pas déçus: l'action très soutenue ne leur laissera pas un instant de répit. On se prend tout de suite au jeu et il faut s'accrocher pour progresser car le niveau de difficulté est assez élevé. De plus, jouer avec un coéquipier, contrôlé par un copain ou par la machine, est un vrai plaisir.

REVIEW



ÉDITEUR: MICROPROSE DISTRIBUTEUR: LUDI GAMES DISPONIBILITÉ: JUILLET PRIX: E

SHOOT'EM UP
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: PARFAIT
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: –
CONTINUE: PASSWORDS

PRESENTATION

86%

Une démo de quelques niveaux, une notice claire et des écrans d'options sympa.

GRAPHISMES

88%

Les différents sprites sont bien réalisés et les couleurs nombreuses.

ANIMATION

81%

On note, hélas! des ralentissements lorsque l'écran est trop chargé de sprites.

MUSIQUE

82%

Moins bonne que sur la version Megadrive, elle devient rapidement saoulante!

BRUITAGES

88%

lls sont ma foi fort bien réalisés, et ont fait l'objet d'efforts notables!

DUREE DE VIE

89%

Avec seize tableaux de difficulté croissante, ce jeu vous tiendra longtemps en haleine.

JOUABILITE

87%

Les personnages que vous pourrez incarner répondent parfaitement à toutes vos exigences.

INTERET

85%

The Chaos Engine est un bon shoot'em up. On peut y jouer à deux (avec un copain ou avec (ordinateur) et là, c'est vraiment le pied!

36 15 Le Maître du Jeu DEOF

organise

L'ETE DES JEUX VIDEO

A GAGNER

10 CONSOLES SUPER NINTENDO 200 JEUX VIDEO





dont 100 jeux

> CLAY FIGHTER

et 100 jeux



et des centaines de Super cadeaux

Tu peux gagner tous les jours de super cadeaux sur 36 15 VIDEOFIL - mot clé OCEAN

MEDIAPROGRES - 2 19 E/mn

Tu peux appeler les Maîtres du Jeu, leur poser tes questions et consulter les trucs et astuces des meilleurs jeux vidéo sur 36 15 VIDEOFIL ou par téléphone au : 36 70 93 93

MEGADRIVE

REVIEW

e Chaos Engine est le fruit de l'expérimentation diabolique d'un mégalomane dangereux.

Celui-ci voulait une machine qui lui permette de voyager dans le temps, mais elle en a décidé autrement. Elle rêvait secrètement de puissance, et s'est retournée contre ses créateurs. Il vous faut maintenant la détruire.

Imaginez un monde complètement ravagé, où la loi du plus fort est toujours la meilleure et où les rôdeurs ne fuient même plus à la vue de la casquette du PSG de Sam. Vous imaginez ça? Alors, l'univers de Chaos Engine n'a plus de secrets pour vous. Mais laissez-moi toutefois vous conter ce que ces bien étranges contrées vous réservent, car sinon, la surprise risque d'être de taille.

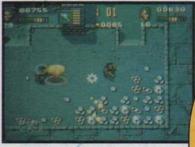
Vos premières parties seront placées sous le signe de la découverte. Chacune des clés récupérées vous ouvrira un passage, où les trésors seront aussi nombreux et variés que les monstres. Mais vous comprendrez vite que, pour pouvoir avancer dans le jeu, vos personnages doivent être "dopés" avec des caractéristiques spéciales. Et, rien n'étant gratuit dans ce monde de brutes, ces caractéristiques sont payantes. Il vous reste donc à trouver de l'argent pour pouvoir passer à la troisième phase de jeu, la recherche. Cette phase vous demandera d'explorer tous les niveaux de fond en comble. Pour ce faire, tous les rôdeurs doivent être éliminés et vous devrez récolter un maximum de clés, qui vous ouvriront le passage vers de nouveaux trésors. Bref, faites fonctionner à toute vapeur les rouages de votre cerveau, en n'hésitant pas à revenir sur vos pas, et sans oublier que les clés ont parfois des fonctions insoupconnées... Si vous arrivez à la dernière phase, sachez que les pruneaux y volent bas. Veillez donc attentivement au grain, mes petits poulets, les monstres aiment bien la volaille, rôtie et truffée au plomb de préférence...

AVIS oui!



Voilà enfin que ma chère Megadrive se dote d'un jeu qui nous change des habituelles "bourrinades" orchestrées par Robocop ou Terminator. Vous allez enfin pouvoir "buter intelligemment": pour disposer d'un personnage puissant capable de finir le jeu, vous devrez avoir beaucoup d'argent, et pour avoir beaucoup d'argent, il faut fouiner partout. Le principé est donc intéressant, et, bonne surprise, la

réalisation est également à la hauteur. On retrouve la finesse des graphismes de la version originale. La musique d'intro (réalisée par Joi) vous plonge subtilement dans l'action, et le personnage qui vous accompagne ainsi que les monstres sont très bien gérés par l'ordinateur. Si vous recherchez un jeu d'action intéressant où la destruction n'est pas la seule finalité, The Chaos Engine est fait pour vous.



Les diamants vous rapporteront énormément. Y'a bon, les salles bonus...

CHAOS

BRUTES ÉPAISSES OU ESPÈCES DE BRUTES!

Un groupe de six personnages spécialisés dans les opérations délicates a été constitué pour détruire le Chaos Engine, et vous en faites partie. Chacun de ces personnages a sa propre spécialité et des armes (spéciales ou non) bien particulières. Il arrive également que tel ou tel personnage corresponde mieux à un niveau qu'à un autre. Pour conclure, sachez que, en mode 1 joueur, le personnage est dirigé par l'ordinateur. Vous devrez absolument lui acheter de l'intelligence de manière à ce qu'il réagisse plus... subtilement!



C'est le personnage le plus puissant du groupe. Ses armes spéciales sont peu nombreuses, mais très destructrices.



Le brigand est un personnage assez complet. Son seul défaut: il n'est pas des plus rapides.



Voilà un compagnon (en mode 1 joueur) de qualité. Intelligent et puissant, il pourra assurer les couvertures délicates.



Il dispose d'une panoplie d'armes très variées mais peu puissantes. Leur seul avantage: un rayon d'action important.



C'est un personnage très intelligent, mais d'une faible puissance de frappe. Il se révélera un compagnon de valeur dans les premiers niveaux.



Thug (tel est son nom) est à mon goût trop lent pour mériter le détour. Mais il est en revanche très puissant.

MEGADRIVE

REVIEW



Tournez-vous donc vers cette brèche sur la canalisation. plutôt que de tirer sur cette bête...

... et l'eau en jaillit, découvrant ainsi le passage en bas. Quand on pense, on peut...

SUBTIL KOMBAT

Eh oui! je n'arrête pas de le répéter à Niiigo. Il faut réfléchir un peu, pas tirer bêtement dans tous les sens

(même si cette méthode marche parfois!). Scrutez les décors à la recherche du mécanisme à actionner et, surtout, n'ayez pas peur de revenir sur vos pas.



Voici l'écran qui vous permettra, tous les trois niveaux, de doter vos personnages de nouvelles caractéristiques. N'oubliez pas l'intelligence!



Chaque personnage est muni de quatre armes (ou objets) spéciales. Elles sont puissantes et utiles, mais doivent être utilisées avec modération.

oui.



La version Megadrive de The Chaos Engine est vraiment excellente. Les graphismes sont aussi réussis que ceux de la version Super Nin-

tendo. Seules quelques couleurs viennent à manquer, mais rien que de très normal pour une Megadrive! L'animation des personnages est dans l'ensemble assez fluide, mais, comme sur la version SNIN, des ralentissements se font sentir quand les sprites sont trop nombreux à l'écran. Les bruitages sont très bons et la musique me semble bien meilleure: angoissante quand le danger est proche. rythmée lors de l'action. Les programmeurs ont vraiment réussi une belle performance! Il est néanmoins regrettable de ne pouvoir tirer sur les ennemis quand le personnage est en mouvement, mais ce détail ne fera baisser en rien la note d'intérêt de cet excellent jeu.

R ENCLUSIVE LICENSE TO SPECTRUM HOLOBYTE, FROM RENECADE SOFTWARE. LICENSED BY SEGA ENTERPRISES,LTD. © 1990

ÉDITEUR: MICROPROSE **DISTRIBUTEUR: LUDI GAMES DISPONIBILITÉ: JUILLET** PRIX: D

ACTION 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT **CONTRÔLE: TRÈS BON** DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE **NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3** CONTINUE: MOTS DE PASSE

PRESENTATION

Ambiance musicale et présentation des personnages intéressante.

GRAPHISMES

On retrouve les graphismes de la version Amiga: fins, détaillés et adéquats.

ANIMATION

Quelques ralentissements interviennent quand l'écran est trop encombré. Sinon, R.A.S.

MUSIQUE

Elle colle parfaitement aux situations et joue un rôle majeur dans votre évolution.

BRUITAGES

Des effets spéciaux très variés pour des bruitages fort nombreux et de qualité.

DUREE DE VIE

Avant d'avoir découvert toutes les subtilités de chacun des tableaux, bien de l'eau aura coulé sous les ponts.

JOUABILITE

On ne peut pas tirer en courant, mais, en règle générale, le contrôle du personnage est bon.

Une action trépidante pour un jeu de tir plein de subtilité et de ruse. Les amateurs apprécieront.

SUPER FAMICOM

REVIEW



près le désormais célèbre StarWing, sorti il y a plus d'un an sur Super Nintendo, voici un nouveau jeu équipé du Super FX et programmé par la même équipe, Argonaut: Stunt Race FX.

Le Super FX est, je vous le rappelle, un composant supplémentaire dont l'on dote certaines cartouches, et qui permet à la Super Nintendo de réaliser, par exemple, des effets de 3D surface pleine calculée en temps réel. En gros, ce chip permet à la Super Nintendo d'opérer plus rapidement certains calculs. Dans Stunt Race FX, vous n'êtes plus dans un shoot-them-up mais dans une course de buggys. Vous avez le choix entre trois véhicules, chacun possédant ses propres caractéristiques. Mais ce n'est pas tout, car plusieurs modes vous sont proposés.



Battle Trax, un mode 2 joueurs en dessous de tout. Les fenêtres sont très petites et, en plus, ça rame affreusement.

009 Ainsi, vous pourrez, si vous le désirez, choisir une compétition de vitesse dans le mode Speed Trax, ou encore opter pour un terrain truffé de bosses afin de vous adonner aux joies du buggy avec le mode Stunt Trax. Il est possible de jouer à deux,

mais la chose n'est guère agréable. Enfin, le mode Test Run, qui devient Free Trax lorsque Lorsque le mode Test Run se mue en mode Free Trax, vous pouvez rouler librement, avec n'importe quel véhicule, sur tous les circuits sur lesquels vous aurez été victorieux. Vous obtiendrez même une moto en prime!

vous remportez l'une des deux séries de courses, vous permettra de tester vos capacités sur ces petites bécanes que sont les Buggys. Notez que cette cartouche vous réserve bien des surprises. Arrive tout d'abord, sans crier gare, un nouveau véhicule (une moto), puis apparaît un tableau-bonus dans lequel vous dirigez un camion. Par ailleurs, une multitude d'éléments viennent rendre les courses plus attrayantes. Par exemple, dans Sunset Valley, la nuit tombe tout doucement puis, lorsque vous arriverez au panneau "Danger, chutes de pierres", des rochers tomberont, mais seulement lors du deuxième tour... Stunt Race FX se veut un jeu de courses de buggys en 3D très fun - et, entre nous, il s'en tire fort honorablement.



AVIS

OUI, mais...



SAM

On peut le dire, StarWing est un de mes jeux préférés. C'est donc avec une certaine impatience que j'attendais Stunt Race FX. Les médiocres résultats de ce ieu (pendant son dévelopement) sur les salons ne m'ont pas découragé. Et, enfin, me voici récompensé. Il est finalisé, et il est clair qu'il a fait l'objet d'améliorations. Il est plus jouable que ce que l'on avait pu voir, moins lent... Pourtant, le mode 2 joueurs reste assez médiocre.

Tout y est trop lent. Heureusement, les différents modes pour joueur unique sont assez sympathiques et, avec un peu d'entraînement (comme pour Super Mario Kart), on finit par vraiment l'apprécier. En somme, si vous avez aimé StarWing, je pense que vous apprécierez Stunt Race FX: il est fun, plein d'humour... Ne le négligez donc pas sous le seul prétexte que son mode 2 joueurs n'est pas à la hauteur: StarWing n'en a carrément pas, et c'est tout de même un bon jeu. En revanche, attendez sa sortie en version française, cela vous coûtera moins cher...

SPEED TRAX

Dans le premier mode qui vous est proposé, vous participez à une course. Et quel est le but d'une course? C'est d'arriver premier! Vous êtes quatre sur la grille de départ. Rester en tête sera donc difficile. Vous serez automatiquement éliminé si vous arrivez dernier. Heureusement pour vous, certains objets ont été disposés sur la route pour vous aider. Les éléments bleus augmentent votre barre de "boost" et les roses réduisent votre barre de dégâts. Notez que, en appuyant sur Select, vous pouvez changer de mode



Sunset Valley, terre aride et inhospitalière.



Une fois les deux premières courses remportées, vous aurez droit à un niveau-bonus dans lequel vous dirigez un poids-lourd.

SUPER FAMICOM

REVIEW





STUNT TRAX

Ici, vous arrivez sur une espèce de terrain vaque. Ca va beaucoup bouger. Accrochezvous à votre siège, car ça remue dans tous les sens. Votre mission consiste ici à récupérer toutes les étoiles. N'hésitez pas à foncer, vous êtes dans un tout-terrain, que diable!



Ice Dance: attention! la glace, ça glisse. Et la glisse, ça peut glacer (d'effroi, pas de froid)!



Blue Lake, vous offre l'immense plaisir de rouler au cœur de trombes d'eau



Up'n Down, pour ceux qui aiment les cascades...



Dans Rock Field, c'est sur des rochers que vous roulerez.

0'03"6 Dans ce niveau, le brouillard vous empêche de comtempler le

paysage. Il se dissipera bientôt..

AVIS

oui, mais...



SWITCH

Stunt Race FX m'a posé au début bien des problèmes. Le contrôle des petits bolides s'avère assez délicat au début. Mais, avec de l'entraînement, on parvient à les manier avec facilité. Le jeu est plein de clins d'œil: on tombera souvent sur des pancartes à l'effigie de Mario, Kirby ou de Fox McCloud (le héros de StarWing). De plus, le jeu possède quelques touches d'humour bienvenues. Graphiquement, il est assez plaisant et la 3D surfaces pleines est

bien réalisée. Néanmoins, pas mal de bugs sont à déplorer, notamment lorsque vous vous mettez en vue "cockpit". Côté bande-son, c'est correct, tout à fait dans l'ambiance Nintendo. Mais je vous avertis: considérez que cette cartouche est dépourvue de mode 2 joueurs. Ce dernier est si nul et si lent! C'est dommage.



ÉDITEUR: NINTENDO **DISTRIBUTEUR: IMPORT** DISPONIBILITÉ: OUI PRIX: F

COURSE DE BUGGYS 2 JOUEURS SIMULTANÉMENT CONTRÔLE: MOYEN DIFFICULTÉ: MOYENNE **NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 2** CONTINUE: -

PRESENTATION

Une séquence d'intro utilisant bien les effets du mode 7 de la Super Nintendo.

GRAPHISMES

88%

Colorés, variés et surtout en 3D surface pleine calculée en temps réel, mais sur une portion d'écran limitée.

ANIMATION

Seul, c'est impeccable. Mais à deux, qu'est-ce que ça rame!

MUSIQUE

Toujours dans le style bien particulier des productions de Nintendo.

BRUITAGES

Ils sont sympa et bien réalisés.

DUREE DE VIE

A deux, c'est limite. Seul, c'est le fun!

JOUABILITE

Petit point faible du jeu mais, avec de l'entraînement, on s'y fait.

Une belle réussite sur Super Nintendo, mais il n'y a que les modes en solitaire qui s'avèrent intéressants.

REVIEW

mash Tennis est la version française du célèbre Tennis Family, sorti uniquement au Japon. Vous allez enfin pouvoir goûter aux joies de ce sport tout en restant tranquillement les fesses enfoncées dans le fauteuil du salon. Smash Tennis propose à quatre joueurs de s'affronter simultanément sur différents terrains. Comme dans tout bon jeu de tennis qui se respecte, vous allez donc pouvoir pratiquer sur terre battue, sur de l'herbe fraîchement coupée ou, encore, sur surface rapide: le béton. Mais ce qui fait la grande originalité de cette cartouche, ce sont certainement les cinq terrains qui s'ajoutent aux surfaces classiques. En effet, je suis sûr que vous n'aviez jamais tenté de jouer sur une plage hawaiienne, dans un jardin japonais, sur le sommet d'une montagne, dans une salle d'un club chic ou encore parmi les oiseaux dans un épais brouillard matinal. Le fait de proposer ces nouveaux terrains est vraiment une bonne idée, cela nous change agréablement des surfaces classiques, trop banales. De plus, l'humour est au rendez-vous, comme dans la plupart des jeux de Namco. Ainsi, sur le terrain-salon (si, si!), vous aurez la possibilité de faire tomber une serveuse et son plateau avec une balle de tennis, ou encore, sur la plage, il faudra vous méfier des crabes aux pinces monstrueuses (à défaut d'être en or). Le mode Tournoi se joue en trois tours. La coupe Namco vous attend à la fin du challenge si toutefois vous avez remporté vos trois matchs. Smash Tennis fait preuve d'innovation, ce qui n'est pas un mal pour un genre aussi bateau que les sempiternelles simulations de tennis.

Y'A BON YANNICK!

Pour ceux qui ne le savent pas (mais qui ne vont pas tarder), Yannick Noah est le parrain de Smash Tennis. En effet, son association "Enfants de la Terre" se verra verser une certaine somme d'argent

pour chacun des jeux Smash Tennis achetés. C'est pas une bonne idée, ça?

> Samantha (miss Virgin France) affronte Yannick Noah.



DES TERRAINS TRÈS SPÉCIAUX

Voici ce qui fait la grande originalité de Smash Tennis: cinq nouveaux terrains, qui nous changent vraiment des simulations classiques. Un rab' de plaisir et la délicieuse impression de s'aérer le cerveau, trop longtemps dopé aux jeux de tennis conventionnels. Morceaux choisis.



Lodge Court. Ce terrain est envahi par le brouillard. Autour de celui-ci, les oiseaux vous berceront de leur gazouillis.

> Shrine Court. Derrière ce nom quelque peu barbare se cache un terrain de tennis au milieu d'un très beau jardin japonais.



Mountain Court, comme son nom l'indique, est un terrain situé au sommet d'une colline. Un conseil, n'essayez pas d'aller chercher les balles trop profondes...





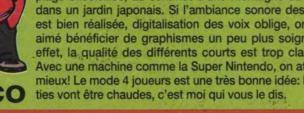
Voici, en quelques images, à quoi ressemble un service gagnant!

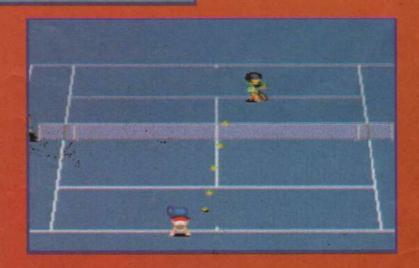
Comme le titre du jeu l'indique, il est possible d'effectuer des smashes. La balle est multipliée, pour rendre compte de sa vitesse.

oui, mais...

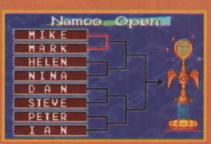


Il est vrai que je ne suis pas un fanatique des simulations de sport, mais je dois reconnaître que Smash Tennis a su apporter quelques innovations qui méritent le détour. Les cinq nouveaux genres de terrain en sont la preuve hilarante. Quelle bonne idée que de pouvoir jouer sur une plage ensoleillée, au sommet d'une montagne ou encore dans un jardin japonais. Si l'ambiance sonore des courts est bien réalisée, digitalisation des voix oblige, on aurait aimé bénéficier de graphismes un peu plus soignés. En effet, la qualité des différents courts est trop classique. Avec une machine comme la Super Nintendo, on attendait mieux! Le mode 4 joueurs est une très bonne idée: les par-





REVIEW





La victoire finale fait le bonheur des uns et le malheur des autres.



Dans le Resort Court, il est possible d'allumer les serveuses aux plateaux... si, toutefois, votre coup de raquette est précis!

SABLE ET TERRE BATTUE

Voici deux terrains de tennis qui font partie du jeu. Un conventionnel, le Clay Court (terrain sur terre battue), et un terrain spécial, le Beach Court (terrain sur la plage).



Voici le terrain de terre battue comme vous ne le verrez jamais. En effet, il s'agit d'un montage photographique. La vue réelle englobe à peine la taille d'un terrain.



Le terrain sur la plage est très agréable: bruit de la mer, baigneurs, cocotiers... mais attention aux crabes (comme ici, en haut de l'écran), leurs pinces sont énormes et affûtées!

AVIS

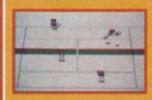


Bon, c'est vrai, dans Smash Tennis, il y a plusieurs courts, tous différents et assez sympathiques. Les bruitages sont du même tonneau: ils correspondent au type de terrain. Ainsi en salle, tous les bruits résonneront. Mais le point fort de ce jeu, ce ne sont ni les graphismes ni la musique.

Non! Le point fort, c'est le fait de pouvoir jouer à quatre simultanément grâce à l'extension Multitap. Il y a sur le marché français peu de jeu de tennis, et encore moins qui peuvent se jouer à quatre. Le fun est à la hauteur. Seul petit reproche: les sprites des joueurs sont un peu petits. Mais on s'y fait. Un bon petit soft qui tombe à pic après Roland-Garros.

QUEL SPECTACLE!

Quel que soit le type de terrain, vous vous apercevrez que Smash Tennis vous réserve quelques bonnes surprises. Tant au niveau des coups réalisés qu'au niveau des graphismes, vous allez être étonné.



Sur un terrain comme celui de la plage, il n'est pas dangereux de plonger pour rattraper quelques balles difficiles. Spectaculaire, non?

Sur le Mountain Court, la sensation de profondeur et de hauteur est vraiment bien rendue. Attention à ne pas faire de faux pas!





ÉDITEUR: NAMCO DISTRIBUTEUR: VIRGIN I.E. DISPONIBILITÉ: ÉTÉ PRIX: E

SIMULATION DE TENNIS
4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: CONTINUE: MOTS DE PASSE

PRESENTATION

75%

L'écran-titre n'est pas très joli mais les matchs sont bien présentés.

GRAPHISMES

81%

Les terrains incongrus (montagne, plage, salon) sont bien travaillés, les autres restent trop classiques.

ANIMATION

85%

Les personnages du jeu bougent de façon très fluide et les mouvements sont réalistes.

MUSIQUE

30%

Elle n'est présente que sur l'écran-titre et dans le tableau d'options. De plus, elle est nulle!

BRUITAGES

85%

Des voix digitalisées nous annoncent le score. Les bruitages des terrains spéciaux sont sympa.

DUREE DE VIE

86%

Le fait de pouvoir jouer à quatre simultanément et le mode Tournoi rallongent la vie de ce jeu.

JOUABILITE

89%

La combinaison des touches est enfantine.

INTERET

87%

Quatre joueurs en simultané, c'est très plaisant. Des terrains classiques aux terrains spéciaux, Smash Tennis vous séduira.

Il n'y avait qu'un pas à franchir, je sais, un mot à ajouter pour que soit commis ce crime de lèse-majesté: détrôner notre bon vieux SFII, qui détenait jusqu'alors la palme du super nom à rallonges. Mais cessons-là ces inutiles chipotages: ce que vous aurez bientôt devant les yeux, c'est la nouvelle référence en matière de jeu de baston, croyez-moi. Il a, d'une part, énormément évolué depuis le World heroes 2, puisqu'il acquiert une nouvelle dimension dans le mode Tournoi. Ici, plus question de réduire à néant un ennemi en trois rounds. Vous aurez à participer à trois affrontements de un round chacun, qui s'étendent sur plusieurs jours. La variété est donc de mise, d'autant que vous aurez à combattre trois adversaires à la suite, et devrez pour chacun revoir entièrement votre stratégie. En plus de ce mode Tournoi, vous aurez droit à un mode Entraînement, où vous pourrez affronter l'adversaire de votre choix dans des combats traditionnels (eh! non, plus de Death Match). Mais le clou du spectacle réside certainement dans l'affrontement qui vous oppose aux deux nouveaux sbires du boss final (vous pouvez d'ailleurs incarner ceux-ci, dans les deux modes!), ainsi que dans le combat avec "Ze big boss of ze end of ze game". N'oubliez pas que chacun des personnages possède de nouveaux coups spéciaux... De quoi justifier amplement un nouvel achat.



Le tournoi se décompose maintenant en jours de combat, durant lesquels vous affronterez trois adversaires consécutifs en un seul round. Vous arriverez en définitive au festin organisé par "Ze Boss of ze end", où vous affronterez les deux nouveaux personnages dans des combats traditionnels (deux rounds gagnants). La confrontation finale n'est pas évidente, croyez-moi...



Premier jour de tournoi, et première galère. Selon vos adversaires, il vous faudra changer de style de combat.

Berlin abritera le deuxième jour de combat. L'ambiance est deviennent de coriaces.

à son comble et les ennemis plus en plus





Les décors du troisième jour, en Espagne sont divins, et je ne vous parle pas de la musique.

CREDITS 04



Marc, pourquoi nous as-tu lâchés? Pourquoi as-tu quitté la France profonde pour cette Thaïlande mal famée? Tu n'as pas vu les deux nouveaux personnages ni les nouveaux coups spéciaux dont sont pourvus les anciens combattants? Toi qui étais le premier à dire, de la plus juste manière, que la série des World Heroes ouvrait une voie nouvelle aux jeux de baston conventionnels en proposant, je cite, "des contre-projections, des combattants à gogo et la possibilité de renvoyer les coups spéciaux". Reviens, Marc! Tu manques le meilleur, tu manques un World Heroes 2 Jet complètement hallucinant, pourvu d'idées novatrices autant qu'originales. C'est un bijou. Tu loupes quelque chose, mon cher Marc, LE jeu de combat dont tu n'aurais pu

décrocher. Quand tu auras fini de conter fleurette à ta donzelle, tu es prié de venir m'affronter, mon ami. Tu seras surpris par ma puissance... tellement surpris que tu me demanderas, genou à terre, de te pardonner... Je te pardonnerai, va, d'être parti au mauvais moment.

· Deux nouveaux personnages.

REDITS

- Sept nouveaux décors.
- · Des nouveaux coups spéciaux pour les anciens combattants.
- · Un mode Tournoi beaucoup plus complet et original que les précé-
- En mode Versus, vous pourrez choisir de rendre votre personnage plus agressif, plus défensif, ou encore plus rapide.
- Des contre-offensives fracassantes aux attaques de même puis-
- Chaque coup porté au visage est suivi d'une giclée de sang.
- De nouvelle morceaux de musique, plus entraînants, de nouveaux effets sonores, plus réalistes.

NEO GEO

REVIEW

LES DEUX P'TITS NOUVEAUX

Munis de quatre attaques spéciales chacun, ces deux combattants ne sont autres que les hommes de main du fanatique qui veut s'emparer du titre de maître du tournoi. Le premier est plutôt du genre psychopate et meurtrier (vous n'avez qu'à voir la taille de ses griffes pour comprendre), tandis que le second est un guerrier chinois qui n'a de foi que dans sa hallebarde. Place aux monstres.



Son nom est Jack (la référence à Jack l'éventreur saute aux yeux). Ses tendances psychotiques en ont déjà fait pâlir plus d'un. Mieux vaut garder son sang-froid: il le préfère chaud.



Ryofu possède des bottes secrètes héritées des plus grands guerriers chinois. Le feu et sa hallebarde sont ses armes de prédilection, et il sait s'en servir, le bougre.





Lors du Bonus Stage, vous devrez user de toute votre puissance pour contrer la charge de ce taureau. Plus vous êtes puissant et plus vous gagnerez de points.



Les attaques des nouveaux personnages sont effrayantes. Ryofu est maître dans l'art de cracher des flammes, et son adversaire est en train d'en faire les frais.

Même les anciennes attaques n'ont rien perdu de leur puissance. Celle-ci en est la preuve.

AVIS

oui!



Voici, pour la Neo Geo, un nouveau jeu de baston très sympa. Deux nouveaux personnages, de nouveaux coups spéciaux et de nouveaux modes de combat. C'est donc sous le signe de la nouveauté que World Heroes 2 Jet fait son apparition sur la Neo Geo. Graphiquement, je ne le trouve pas spectaculaire, on a déjà vu mieux sur cette machine. Mais c'est le seul défaut que j'aie pu noter. Pour le reste, c'est vraiment impeccable. Les bruitages sont extrêmement bien réalisés, et nul ralentissement ne vient briser le rythme de vos évolutions. Les combats sont très stressants, très entraînants, très vivants, très "tip top", quoi... Comme dirait mon ami Switch, si vous voulez "un jeu chanmaille-de-la-mort-qui-tue", c'est World Heroes 2 jet qu'il vous faut, en attendant les prochains jeux de baston qui ne tarderont pas à pointer le bout de leur nez.



ÉDITEUR: SNK DISTRIBUTEUR: GUILLEMOT I. DISPONIBILITÉ: OUI PRIX: H

COMBAT
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: TRÈS BON
DIFFICULTÉ: PROGRESSIVE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 7
CONTINUE: 3

PRESENTATION

80%

Un effort tout particulier pour la présentation des combats, et une notice claire.

GRAPHISMES

82%

Les anciens décors n'ont pas étés retravaillés, alors que les nouveaux sont superbes.

ANIMATION

89%

Je cherche encore LE ralentissement qui me ferait chavirer.

MUSIQUE

87%

Très entraînante et surtout très variée, la musique apporte du "pep's".

BRUITAGES

91%

Bien plus réalistes que dans la précédente version. Et ce n'est pas peu dire...

DUREE DE VIE

90%

On ne cesse d'y revenir: on en apprend toujours plus et on va d'éblouissement en éblouissement.

JOUABILITE

92%

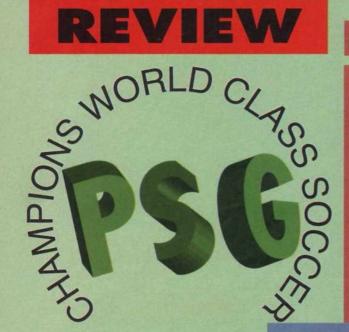
Chaque coup spécial s'effectue avec précision. Le summum en matière de gestion des personnages est atteint.

INTERET

93%

Une nouvelle référence, attractive même si l'on possède déjà l'ancienne version.

AVIS



KILLER

Quoi? Un avis sur PSG Champions, encore! Mais, mon petit Spy 000, je l'étripe déjà dans ma rubrique, et tu sais que je n'aime pas me répéter: ton délicat fessier en a déjà fait la douloureuse expérience, pas vrai? Ah? Sur SNIN? Bof, abjecte daube et daube abjecte.

Je vais plutôt t'en raconter une bonne: il était une fois un marchand de chaussettes, des chaussettes tellement bath que tout le monde se les arrachait. Un éditeur se pointe, qui z'y achète une licence et pond dans la foulée un beat': un combat de chaussettes (vazi qu'j'te tire un fil, vazi que j'te fais un trou au niveau du gros zorteil). Résultat pour l'éditeur: quelle que soit la qualité du jeu, il vend un max aux fans des chaussettes qu'on ne cache sur-

tout pas. Le pied, non? Résultat pour le marchand (de chaussettes, de mauvais films ou de bonnes équipes de foot): du fric et, accessoirement, une bonne pub, qui pénètre gratuitement vos chaumières via l'écran de TV. Plus de chaussettes, de tickets, de billets vendus. Tout le monde il est content. Oui... sl le jeu ressemble à quelque chose! Et revenons à nos chacals: PSG est une daube, et Denisot l'a dans l'dos... L'amer Michel peut toujours se

consoler avec les biftons qu'il a récupérés sur la réputation de ses lascars, qui taquinent pourtant le ballon avec autant de classe que je bouffe de la cartouche...

Dans le genre vide et sans profon-deur, PSG Champions laisse rêveur. Et dire qu'ils ont osé reprendre le nom de l'un des plus célèbres clubs de foot français pour vendre cette... chose. La simulation

de football est en deuil. Imaginez un peu: deux modes de jeu proposés, et... basta. Ou encore Exhibition et Tournoi, point à la ligne. Vous y croyez, vous? Moi, j'ai du mal. Heureusement qu'ils n'ont pas sucré l'option 2 joueurs... Et puis, quitte à pomper sur Electronic Arts, plutôt que nous coller un présentateur, ils auraient mieux fait de reprendre le mode 5 joueurs de FIFA, vous ne croyez pas? Maintenant, accrochezvous. Ecrit sur la boîte: "Notre histoire deviendra légende", et (option inédite, d'une folle audace) "l'arbitre intervient: coups francs, penalties, cartons jaunes (et rouges)". IN-CRO-YA-BLE! Un arbitre avec des cartons sur le terrain (et rouges, en plus)! Bien sûr que l'histoire de ce jeu deviendra légende, une légende des simulations daubesques. Et quand je pense à Ginola, Guerrin, Weah et Raï, en photo sur la jaquette, j'en ai mal au cœur pour eux. Etre associé à ça...

QUE D'OPTIONS.

On ne peut pas dire que le côté simulation de PSG Champions soit des plus poussés. Deux modes (on finira par le savoir) et des stratégies de jeu vraiment réduites, on ne peut pas dire que FIFA ait trouvé un successeur...



On ne peut nier le fait que le choix des équipes est imposant.



Quatre formations différentes, et vous ne pourrez pas en changer pendant le match. Je pensais que le PSG était plus malin que ça...



Graphiquement, les joueurs sont réussis et leur animations est soutenable. Cela n'est toutefois pas suffisant.



Si vous arrivez à comprendre que le joueur orange fait une tête plongeante dans cet amas de pixels, tant mieux.



Excellent contrôle des joueurs", nous dit la jaquette. Imaginez qu'ils nous aient annoncé qu'il était mauvais!



PRESENTATION

grrr...

Un présentateur pompé sur les jeux d'E.A. qui n'apprend rien de transcendant.

GRAPHISMES

74%

Les sprites des joueurs se laissent regarder.

ANIMATION

79%

Les postures des joueurs sont des plus réalistes, et peu de ralentissements à déplorer.

MUSIQUE

60%

Absente des matchs, et ce n'est pas un mal.

BRUITAGES

Peu de réactions de la foule, et des bruits de ballon sans "profondeur".

DUREE DE VIE

Le plus fanatique se lassera au bout de cinq parties.

JOUABILITE

Le contrôle de la balle est plus qu'aléatoire, et il y a un délai entre sollicitation et action.

Ce n'est pas parce qu'il y a le mot "PSG" que le jeu est synonyme de qualité.



©1994 ASCII Entertainment Software, Inc. P.O. Box 6639, San Mateo, CA 94403, USA. ASCIIWARE, Fighter Stick MD et asciiPad sont des marques déposées de ASCII Entertainment Software, Inc. Tous droits réservés. Sega, Mega drive et MegaCD sont des marques de Sega Enterprises, LTD.

MEGADRIVE

REVIEW

e laisse le soin à Rudyard Kipling, ou encore aux scénaristes de Disney, de vous conter l'histoire de Mowgli. Votre histoire. Je suis attendu au conseil des animaux de la savane, car il semble que Shere Khan soit de retour.

De tous les animaux rencontrés dans la jungle, Shere Khan est de loin le plus terrifiant. Il est de la race des seigneurs de la jungle, les tigres, et possède une armada de compagnons des plus féroces. Ainsi, les gorilles et les serpents feront tout pour vous empêcher d'atteindre son antre. Il règne par la force, et devra donc périr par la force.

Mais avant cette confrontation finale, il vous faudra traverser les dix niveaux qui vous séparent de son repère. Vous devrez faire preuve de ruse autant que d'agilité pour récupérer les émeraudes disséminées un peu partout. C'est grâce à ces émeraudes que vous pourrez achever chacun des chapitres du jeu. Il va sans dire que vos plus solides compagnons n'hésiteront pas à vous venir en aide dans les moments les plus délicats. Baloo vous servira de barque, tandis que les éléphants vous feront traverser les montagnes. Bref, tous les habitants de la jungle seront de la fête. Mais vos armes vous seront d'une utilité plus grande encore que l'aide de vos compagnons. Vous en disposez d'une demi-douzaine environ, mais leur utilisation est limitée. Gardez donc les plus puissantes pour les boss, et les simples bananes pour les rencontres... secondaires. Votre victoire sur Shere Khan en dépendra.

1950

Le Walt Disney's CLASSIC

1 Y Cede

Le premier niveau vous permettra de vous familiariser au maniement du petit homme. Vous pourrez également récupérer quelques armes fort appréciables.

AVIS

Mowgloui!



Une bombe! Ce jeu est une bombe. Tout a été fait pour optimiser votre liberté de mouve-

ment, et le résul-tat me laisse encore rêveur. Vous sautez de liane en liane, vous déambulez remarquable (et remarquée!), et vous jouissez de

chaque seconde de ce jeu, positivement sublime. C'est un véritable bol d'air pur que Virgin nous propose tant les décors sont somptueuse-

Croyez-moi, le dépaysement est total, et vous ne serez pas déçu de ce périple dans la jungle. Je n'aurai en fait qu'un seul et unique reproche à formuler à propos du Livre de la jungle. C'est un reproche de taille qui risque d'en décevoir plus d'un: Mowgli n'est pas entièrement nu, il porte un pagne! C'est lamentable! Pour qui nous prend-on?



Si vous récupérez toutes les émeraudes d'un niveau (environ quinze), vous pourrez accéder à ces tableaux-bonus.



Noix de coco contre banane, le choc va être rude. Vous pouvez utiliser une des cinq autres armes à votre disposition pour les ennemis plus coriaces.







GALERIE DE PORTRAITS

N'oubliez pas que Mowgli a été élevé par des loups, et que la faune environnante est son élément naturel. D'ailleurs, son éducation a été ponctuée de rencontres inédites avec certains

habitants de la savane, comme les éléphants ou l'ours Baloo. Les voici presque tous réunis pour venir en aide à notre jeune héros, qui traverse bien des galères.



Il vous faudra récupérer un nombre d'émeraudes imposé avant de retrouver Bagheera pour finir le niveau.



Les éléphants vous aideront à traverser les ravins. mais restez sur vos gardes: il leur arrive, comme ici, de vous envoyer des trombes d'eau à la figure.



Fidèle Baloo, toujours prêt à aider son jeune compagnon. N'oubliez pas que vous devrez parfois le quitter pour aller explorer les hauteurs du niveau.



La jungle plongée dans les ténèbres n'est pas un niveau difficile. Il est en revanche très vaste et la récupération des émeraudes s'y avère plus délicate.

> Avancez très rapidement dans ce niveau et, surtout, ne restez jamais longtemps à la même place car de nombreux éclairs viennent frapper l'aire de jeu.

MEGADRIVE

REVIEW

AVIS



J'hallucine! A l'évidence, Le Livre de la jungle sur Megadrive est purement et simplement dément. Graphiquement, c'est du tout bon. Tous les sprites ont été soigneusement dessinés. Les couleurs sont merveilleusement bien choisies. Les animations de Mowgli sont particulièrement bien réalisées: il bouge avec une fluidité remarquable. Quant à la musique, c'est aussi un point fort du jeu puisqu'elle reprend les différents

thèmes du dessin animé. En termes de difficulté, il y a eu de nettes améliorations par rapport à Aladdin. Mais attention! si vous êtes un bon joueur, je vous conseille tout de suite de sélectionner le mode Hard pour profiter pleinement de ce soft. Quoi qu'il en soit, avec Le Livre de la jungle sur Megadrive, vous allez vous amuser comme un fou, pour peu que vous aimiez les jeux de plates-formes.



Petit parcours d'agilité et de rapidité pour finir cette partie dans les ruines. Le boss vous attend en haut.















... VOS ENNEMIS LES BOSS!



On dénombre peu de boss dans cette version du Livre de la jungle, mais, comme le dit si bien tonton Sammy, "la qualité vaut mieux que la quantité, mon coco!". Sur ces bonnes paroles...

Le serpent Khaa est passé maître dans l'art de l'hypnotisme. Un seul de ses regards a glacé plus d'un adversaire. Prenez garde.

Ce totem africain abrite en fait trois singes bien excités. Ils n'hésiteront pas à vous lancer des noix de coco. Mais n'oubliez surtout pas ceci: il y a une vie après la mort dans le Livre de la jungle.





N'utilisez pas vos armes spéciales dès la première rencontre avec Big Louie. Etudiez bien ses déplacements, n'hésitez pas à sacrifier deux vies s'il le faut, et passez à l'attaque...

Et voici, pour le plaisir des plus maniaques, l'indétrônable Shere Khan. Faites attention à ne pas rester trop longtemps sur ces pierres, car elles s'enfoncent inexorablement dans la lave.



MEGADRIVE

REVIEW



ÉDITEUR: VIRGIN DISTRIBUTEUR: VIRGIN DISPONIBILITÉ: JUILLET PRIX: D

PLATES-FORMES

1 JOUEUR

CONTRÔLE: BON

DIFFICULTÉ: MOYENNE

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3

CONTINUE: 3

PRESENTATION

81%

L'histoire de Mowgli vous est contée au moyen de petits écrans dessinés sympa.

GRAPHISMES

95%

Tout en finesse et en dégradés. Un splendide travail de fond que la MD supporte bien.

ANIMATION

949

Les positions des personnages sont aussi étonnantes que variées. Aladdin passe à la trappe.

MUSIQUE

91%

Tous les morceaux originaux retranscrits avec talent et harmonie. Splendide.

BRUITAGES

90%

Ils sont tellement nombreux qu'ils couvrent parfois la musique, mais c'est la jungle...

DUREE DE VIE

87%

Mieux vaut commencer en mode Hard pour le plaisir de la découverte. Sinon, le jeu est assez facile, mais truffé de passages insoupçonnés.

JOUABILITE

87%

Le personnage répond parfaitement à chacune de vos sollicitations.

INTERET

93%

Un travail de maître pour un jeu qui comblera toute la famille tellement il est drôle et intéressant. Splendide.



THE (HAOS FNGINE

CHAOS ENGINE MET LE FEU A TA CONSOLE!







2.1933 The Bilmap Brothers. Tous drotts réservés. Spectrum Holobyte, Inc. sous license exclusive de Renegade Software. Sous license de Rintendo. Nintendo Product seals and other trademarks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. Suga Mega Drive is a trademark owned by SEGA Entreorises. Ltd.

SUPER NINTENDO



NI ORDRE, NI LOI, NI LIMITE, SEUL MOYEN DE SURVIE : L'INSTINCT !

Parmi les six redoutables personnages, deux vont être élus pour détruire la source du mal qui ronge et annihile toute vie humaine : le Chaos Engine!

- 12 megs de musique techno, de monstres immondes, d'armes spéciales, et de passages secrets!
- •1 ou 2 joueurs, en mode 1 joueur l'autre perso. est géré par l'ordinateur!

Un jeu speed et destroy développé par les rebelles de la console, les Bitmap Brothers!









JOUE et GAGNE

...Le Top des Consoles Et Plein de Cartouches de Jeux



APPELLE VITE AU

36 68 68 77

REVIEW

epuis l'arrivée du célèbre Tetris, nombreux ont été les jeux à s'inspirer de son principe. Récemment, nous avons eu droit à Super Puyo Puyo sur la Super Famicom. Voici qu'arrive ce mois-ci sur la Super Nintendo Pac-Attack, un subtil mélange de Tetris et de Pac-Man. Mode d'emploi.



Le principe de Pac-Attack, comme celui de Tetris, est d'empêcher les pièces qui tombent d'atteindre le haut de l'écran. Pour cela, deux moyens sont possibles. Le premier, classique, consiste à faire disparaître les lignes constituées uniquement de pierres. Le deuxième, et c'est là que la nouveauté se fait sentir, consiste à détruire les fantômes qui se trouvent dans certaines pièces, grâce à un petit bonhomme rond et jaune: le célèbre Pac-Man. Ce petit être se retrouve parfois au milieu de pièces qui tombent. Une fois celles-ci déposées sur votre construction, le Pac-Man se libère et mange autant de fantômes qu'il le peut, créant des espaces vides et, par là même, faisant descendre votre construction de quelques centimètres. Une dernière possibilité, très radicale, pour éliminer les fantômes de l'écran consiste à utiliser la fée Clochette. Celle-ci apparaît quand votre jauge indiquant le nombre de fantômes dévorés est à son maximum. Une fois que la fée se pose sur une pièce, elle libère sa poudre magigue sur l'écran, faisant disparaître tous les fantômes à son contact. C'est vraiment pratique! Pac-Attack dispose de trois types de jeu. Le premier mode se joue seul et consiste à faire le plus gros score. Le mode Puzzle fera appel à vos méninges. Il vous propose de détruire tous les fantômes des figures qui apparaissent à l'écran. Il y a

cent niveaux de difficulté variable, de quoi vous retenir longtemps devant votre TV. Le mode Versus, quant à lui, opposera deux joueurs simultanément sur le même écran. Trois manches victorieuses seront nécessaires pour remporter la victoire finale.

LE MODE 1 JOUEUR

Ce mode vous permet de vous familiariser avec les commandes, très simples, du joypad. Plus vous avancez dans les niveaux, plus la vitesse de chute des pièces augmente. Accrochez-vous pour tenir le plus longtemps possible!



Et pan! 21 000 points d'un coup. On peut remercier la fée Clochette pour le travail qu'elle vient d'effectuer.



Aïe aïe aïe! votre construction de pierres et de fantômes arrive pratiquement en haut de l'écran, la fin est proche...

LE MODE PUZZLE

Le mode Puzzle va vous permettre de faire fonctionner votre matière grise, vos neurones, votre cervelle et votre hypophyse. Sachez que le nombre de pièces contenant des Pac-Man varie selon les niveaux. Il est parfois très difficile de s'en sortir!

Le joueur de droite vient de poser la fée sur le sommet de sa construction. C'est un choix vraiment judicieux!



NIIICO

Paç-Attack fait partie de la grande série des produits dérivés du jeu Tetris. Nombreux ont été les mauvais clones, rares les excellents. Pac-Attack se situe dans cette deuxième catégorie: le principe reste le même, mais de nouvelles idées viennent renforcer l'intérêt du jeu. Ainsi, le fait de voir un petit Pac-Man manger des fantômes me rapelle des souvenirs de jeunesse... Ah! c'était le bon vieux temps. La musique du jeu sonne parfois

très jazzy, et les bruitages du jeu d'arcade Pac-Man s'y insèrent intelligemment. En mode 2 joueurs, le plaisir de jouer est multiplié par deux (normal). Même seul, dans le mode Puzzle, vous passerez un bon moment! Pac-Attack, c'est du tout bon, du tout cuit, du tout tout (à sa mémère!).



Soyez cartésien, votre avenir immédiat en dépend. C'est à la faculté de se sort des situations les plus désespérées qu'on reconnaît les héros...



La pièce contenant le Pac-Man vient de tomber, libérant ce dernier. Votre édifice est construit de telle sorte que le Pac-Man va pouvoir se régaler. Le niveau est réussi!

REVIEW



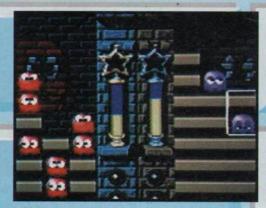
Le joueur de gauche va bientôt disposerd'un Pac-Man comme l'indique le "radar", en haut au centre de l'écran. Placez votre pièce idéalement afin de libérer le Pac-Man



Heureusement pour le joueur de gauche, une fée Clochette est venue verser de la poudre magique sur son édifice. Ainsi, tous les fantômes se trouvant à son contact seront évincés de l'écran! Les yeux ronds en sont la preuve.

LA JAUGE À FÉE

La jauge qui se trouve au centre de l'écran permet à chacun de connaître la dose exacte de fantômes dévorés. Ayez toujours l'œil sur elle...



Voici en gros plan chacune des jauges des deux joueurs. La couleur jaune indique la quantité de fantômes mangés.

LE MODE VERSUS

Le mode Versus invite deux joueurs à s'affronter sur le même écran. Le match se joue en trois manches gagnantes. Tous les coups sont permis. Ainsi, quand vous détruisez plusieurs fantômes, vous en envoyez la moitié dans le tableau de votre adversaire!

AVIS

oui!



SAN

Pac-Attack sur SNIN est un jeu digne de la famille des Tetris. Le principe en est identique, avec cependant un élément de plus: des fantômes apparaissent, qu'il faut éliminer avec des Pac-Man. Gros r e m u e - m é n i n g e s assuré! Surtout avec les trois modes qui vous sont proposés (Normal, Puzzle et Versus). Tech-

niquement, le jeu n'est évidemment pas exceptionnel, mais pour ce genre, c'est l'intérêt qui compte. Un bon jeu sympa pour les passionnés du genre.



Quand la jauge est pleine, l'étoile qui se trouve au-dessus s'éclaire, ce qui signifie que l'arrivée de la fée Clochette est imminente.



ÉDITEUR: NAMCO
DISTRIBUTEUR: NINTENDO
DISPONIBILITÉ: AOÛT
PRIX: E

RÉFLEXION
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: TRÈS BON
DIFFICULTÉ: PROGRESSIVE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 4
CONTINUE: MOTS DE PASSE

PRESENTATION

60%

Un écran-titre bien réalisé. Assez beau, mais plutôt léger, vous ne trouvez pas?

GRAPHISMES

80%

Les décors de fond d'écran sont assez beaux. On aurait aimé en voir un peu plus, mais enfin...

ANIMATION

-

Dans un jeu comme Pac-Attack, il est inutile d'en parler.

MUSIQUE

82%

Un subtil mélange de musique bien rythmée et de bruitages du Pac-Man d'arcade. Divertissant.

BRUITAGES

81%

Les programmeurs ont repris les bruitages du jeu d'arcade. Peu nombreux mais très sympa.

DUREE DE VIE

849

Grâce à son mode 2 joueurs en simultané et son mode Puzzle, Pac-Attack plaira longtemps.

JOUABILITE

92%

Les commandes sont on ne peut plus simples: gauche, droite et bas.

INTERET

89%

Moins prenant qu'un Tetris et moins amusant qu'un Super Puyo Puyo, Pac-Attack reste tout de même un excellent jeu de réflexion.

MEGADRIVE

REVIEW

The Incredible Hulk, comprenez "l'incroyable gros pataud", après avoir passé plus de trente ans dans les Marvel Comics américains, a décidé de s'attaquer à l'univers des consoles de jeu! Quand un géant vert de plus de deux mètres de hauteur et de quelques tonnes débarque sur la Megadrive, il risque d'y avoir de la casse...

Bruce Banner, un jeune, beau et intelligent scientifique (un peu comme moi), travaille sur la recherche fondamentale. Il passe son temps à expérimenter de nouvelles théories sur l'énergie nucléaire afin de mettre au point une bombe atomique d'une puissance jamais égalée. Un jour, lors d'un essai sur l'un de ces gros pétards ultramodernes, il est obligé de porter secours à une personne égarée sur le lieu de l'explosion. Malheureusement, Bruce Banner s'expose aux très fortes radiations dégagées par la bombe. Sa physionomie en prend un sacré coup. Depuis, à chaque fois qu'il s'énerve, le docteur se transforme en une verte et incontrôlable créature... Dorénavant, Bruce Banner est condamné à errer entre deux vies et deux mondes opposés. A vous maintenant d'aider le docteur Banner à retrouver son physique d'antan, et à éradiquer les vilains qui parsèment son monde devenu bien malfamé.

AVIS

oui, mais...

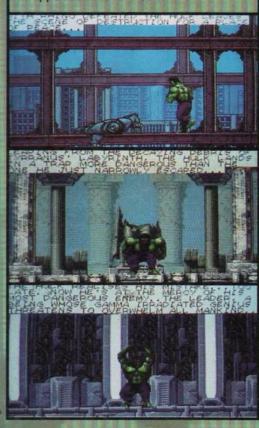


Même si le principe du jeu est similaire aux versions SMS et GG, je ne peux m'empêcher de préférer ces dernières. Pourquoi? Parce qu'elles sont plus rapides, tout simplement. Oui, c'est vrai que, une fois transformé en "méga-Hulk", vos déplacements s'accélèrent et le contrôle est meilleur. Mais attention! le nombre de ces métamorphoses est fonction de votre niveau de jeu: si vous n'êtes pas assez balèze, vous aurez du mal

à parvenir à cet état. De plus, et ce malgré le nombre important de salles secrètes, les situations ne se renouvellent pas assez souvent. Les niveaux sont très linéaires et les actions deviennent à la longue répétitives. L'amateur s'y retrouvera néanmoins grâce à la qualité graphique des sprites et à l'action de certaines des rencontres. Hulk sur MD est un bon défouloir. Dommage qu'il soit si lent.

SÉQUENCE BD

A la fin de chaque monde, vous aurez droit à une petite animation qui vous permettra de vous resituer dans l'histoire. Vous allez vite comprendre que les méchants sont (très) méchants, que les gentils sont (très) gentils, et que chacune de vos actions prend l'allure d'une véritable galère. C'est ce que l'on pourrait appeler un scénario béton.





Hulk peut se saisir de différents objets (voitures, cabines téléphoniques, pierres) soit pour les lancer sur les ennemis, soit pour s'en servir comme promontoire.



Admirez la qualité des ombrages de la tête en pierre...

HULK À LA LOUPE

Les animations et les graphismes des sprites sont particulièrement réussis. Fini les habituels sprites dessinés sans profondeur, voici venu le temps (des rires et des chants...) des sprites détaillés, aux ombrages ciselés. A en faire baver d'envie un certain Todd MacFarlane...



Je te tiens, tu me tiens... Un 69 plutôt musclé.









Voyage gratuit sur Mars!

Quand Hulk se la joue sumo.

Nez fragiles s'abstenir...

Sans commentaire.

MEGADRIVE

REVIEW



AVIS

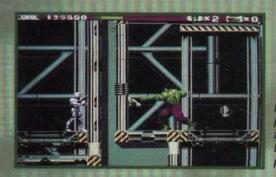
non!



A.H.L.

J'aime bien Hulk, ce gros tas de muscles vert. Aussi, je me suis dit que j'allais regarder ce jeu d'autant plus près qu'il avait l'air bourrin à souhait (j'adore ces jeux dans lesquels on avance en destroyant tout sur son chemin!). Ce jeu a pas mal de choses pour lui: un personnage super, une réalisation soignée, de l'action, des

passages secrets et des coups spéciaux, et pourtant... Pourtant, la sauce ne prend pas, même en me forçant à y revenir: il m'ennuie à "donf". Je le trouve aussi excitant qu'un discours de Toubon et les commandes ne répondent pas comme elles le devraient dans un jeu de ce type. Bref, ce Hulk me déçoit beaucoup. Sans être franchement mauvais, il ne me branche pas deux secondes.





Quelque chose me chiffonne: pourquoi limiter la durée pour la destruction des boss, alors que la progression dans les niveaux ne sera pas minutée?



Vous pouvez projeter vos adversaires les uns contre les autres pour qu'ils s'autodétruisent. Ici, le soldat est envoyé sur le rayon laser, qui ne supportera pas le choc.

Il vous faudra également faire preuve d'intelligence pour parvenir à pénétrer dans les salles secrètes. Ici, vous devrez actionner un levier pour ouvrir un passage.



Pousse-toi d'là que j'm'y mette!



Même pas mal...



ÉDITEUR: US GOLD DISTRIBUTEUR: SEGA DISPONIBILITÉ: JUILLET PRIX: D

BEAT-THEM-ALL

1 JOUEUR

CONTRÔLE: MOYEN

DIFFICULTÉ: MOYENNE

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3

CONTINUE: VARIABLE

PRESENTATION

73%

L'écran-titre est de piètre qualité mais la démo propose quelques niveaux avancés.

GRAPHISMES

899

Les sprites sont particulièrement bien travaillés, mais certains décors sont malheureusement vides.

ANIMATION

80%

Scrolling différentiel sur de nombreux plans, mais le déplacement est trop lent.

MUSIQUE

65%

Aussi horripilante et répétitive que la sonnerie de la hot-line de Consoles+. C'est vous dire...

BRUITAGES

75%

Nombreux et bien adaptés.

DUREE DE VIE

81%

Il existe de nombreux passages secrets et le jeu est assez difficile pour le faire durer plus d'une soirée.

JOUABILITE

73%

Il n'est pas évident, sans la notice, de trouver tous les coups de Hulk.

INTERET

80%

Un beat-them-all très linéaire et sans surprises, qui comblera toutefois les amateurs du comics par sa qualité graphique.

SUPER NES

REVIEW

'histoire commence dans le mystérieux et méconnu monde de Mer, un univers en grande partie aquatique. Depuis peu, une étrange substance, la Dark Water, est en train de consumer les malheureux qui s'exposent à son contact...

Seul le trésor de Rule, composé de sept somptueux joyaux, semble pouvoir agir contre cette maudite force. Le jeune Ren, héritier du trône d'Octopon, décide alors de partir pour la haute mer, avec l'équipe de son choix, afin d'affronter le sanguinaire pirate Lord Bloth. Cet homme au cœur noir dirige une armée de créatures diaboliques qu'il a chargées de récupérer le trésor de Rule. Car, selon la légende, celui qui mettra la main sur ce trésor prendra possession de la Dark Water et, par là même, du royaume de Mer. Le jeune Ren a choisi comme équipiers Tula, une jeune et agile guerrière, ainsi que loz, un ancien pirate. Cette formation va donc devoir affronter un a un les monstres du terrible Lord Bloth. A la fin du premier niveau du jeu, vous récupérerez un compas qui vous guidera dans votre périlleux voyage. Par la suite, il vous suffira de détruire les boss de fin de niveau pour acquérir les joyaux du trésor de Rule. Une fois les sept joyaux en votre possession, le royaume de Mer retrouvera une vie paisible. Vous voilà maintenant brieffé sur cette délicate mission, vous n'avez plus qu'à vous montrer le plus habile au maniement des armes et des coups spéciaux. Que la chance soit avec vous, jeune aventurier.



Le coup spécial de Ren est un coup de pied hélicoptère: il s'élance dans les airs verticalement en effectuant de grandes boucles. Voyez ici: le résultat est probant.

oui, mais...



NIIICO

Un tout petit "oui" et un gros "mais"...

The Pirates of Dark Water est franchement une déception! Si les graphismes des différents personnages sont assez bien réalisés (et ceux des boss parfois superbement), il n'en est pas de même pour les décors! En effet, c'est à se demander si les programmeurs savaient sur

quelle machine ils opéraient. Les couleurs sont ternes, tristes et franchement mal choisies! Quelle misère... La musique, loin d'adoucir les mœurs, est à se cogner la tête contre les murs tant elle est lamentable. Les bruitages sont correctement réalisés, mais on entend trop souvent les mêmes et cela devient rapidement irritant! Non, franchement, comme jeu de parcours-combat, on a vu beaucoup mieux... Même si l'on peut y jouer à deux simultanément, je vous conseille de garder votre argent.

LES PERSONNAGES DU JEU

Afin de choisir votre personnage en toute connaissance de cause,
Consoles+ vous propose une étude des divers héros de Pirates of The
Dark Water. Lisez attentivement les quelques lignes qui vont suivre, car
de votre choix dépend la réussite de votre mission!



Seule héroïne du jeu, Tula est une jeune et ravissante querrière. Elle se bat avec ses poings mais aussi avec son couteau et compense la faiblesse de ses coups par une agilité et une rapidité hors du commun.



Ren est le playboy de l'équipe. Il se bat avec ses poings et une épée cassée qu'il tient de son père, le roi Primus. Sa force et sa vitesse de déplacement sont équilibrées, ce qui en fait un bon guerrier.



loz est un homme très puissant. Par sa carrure, mais aussi grâce à son arme: un sabre impressionnant! Ses frappes sont meurtrières mais sa corpulence ralentit ses déplacements.

PLNYER SELECT



Maintenant que vous connaissez les trois personnages principaux du jeu, je vous laisse faire votre choix.



Tula, comme chacun des héros du jeu, est capable d'utiliser des coups spéciaux pour se débarrasser des ennemis trop "collants". Ses éclairs sont dévastateurs!





L'archer est un personnage fort embarrassant: il ne se laisse pas approcher et vous décoche souvent des flèches. Heureusement, il est possible de parer ses attaques avec votre arme.

SUPER NES

REVIEW



QUELQUES BOSCOSSi les graphismes de The Pirates of Dark Water ne sont pas toujours une réussite, il n'en est pas de même pour les sprites des boss de fin de niveau: riches en couleurs, à la taille parfois impressionnante, ils ne seront pas toujours faciles à battre!



Le bosco, contrairement à ce que l'on pourrait penser, n'est pas ce magnifique dragon. Il s'agit en fait de ce ridicule petit bout de chair rose! Méfiez-vous tout de même, il est très rapide!



Il arrivera parfois que vous ayez à affronter deux boss pour le prix d'un! Ces frères jumeaux ne sont pas dangereux pour autant: des coups d'épée bien ajustés en auront rapidement raison.



Jargis est un bosco des plus dangereux. Malgré son apparence de riche calife inoffensif, ses attaques spéciales vous poseront bien des problèmes.



Kiroptus est vraiment impressionnant: sa taille en aurait fait fuir plus d'un. Bien sûr, courageux comme vous l'êtes, vous avez choisi de l'affronter. Méfiez-vous des boules de feu qu'il crache... Le souffle du dragon a encore frappé!

AVIS

non!



Vous voulez que je vous dise? Vous feriez mieux d'attendre Legend sur ce même support, ce que mes collègues vous ont d'ailleurs déjà assez répété. The Pirates of Dark Water est un jeu que je vais m'empresser d'oublier. Voyez la qualité graphique inqualifiable (on est sur SNIN, là?), ou encore la lenteur de vos actions. On est là pour se défouler et pour s'en prendre plein les yeux, et on s'embête finalement à en mourir. Seul le jeu à deux peut sauver la cartouche de la noyade, et encore je suis gentil: il devient à ce moment tellement facile que l'on commence à regretter l'investissement. Ce jeu n'apporte rien de neuf, à part peut-être pour le fanatique soucieux de combler les trous de sa nouvelle logithèque de beat-them-all. Et encore, j'en doute.



ÉDITEUR: SUNSOFT **DISTRIBUTEUR: BANDAI** DISPONIBILITÉ: OUI PRIX: E

PARCOURS-COMBAT 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT **CONTRÔLE: BON DIFFICULTÉ: PROGRESSIVE NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 2 CONTINUE: 5**

PRESENTATION

On nous présente l'aventure avec quelques images et beaucoup de texte.

GRAPHISMES

Si les sprites de certains boss sont très beaux, d'autres manquent de couleur.

ANIMATION

Il n'y a aucun ralentissement à signaler. Les personnages se déplacent avec fluidité.

MUSIQUE

Elle devient très rapidement saoulante! Un conseil: augmentez le son... de votre radio.

BRUITAGES

Certaines voix sont digitalisées mais la bandeson paraît fonctionner en boucle.

DUREE DE VIE

Dès la première partie, on arrive à récupérer cinq joyaux: vous finirez rapidement le jeu.

JOUABILIT

90%

Les coups sont faciles à réaliser et ce grâce à une très bonne utilisation des boutons du joypad.

Le problème avec The Pirates of Dark Water, c'est qu'on avance trop rapidement dans les piveaux. Un conseil: attendez Legend, de Sony!

REVIEW

e parc jurassique est toujours le théatre de tragiques événements: les dinos se rebellent, les systèmes de securité ont été mis à mal par un voleur sans scrupules, et votre hélicoptère vient de s'abîmer sur les flancs de la montagne. Tout s'annonce pour le mieux...

Et encore, vous ne savez pas tout. Non seulement vous devez récupérer les six œufs de dinosaure, mais vous n'aurez que douze heures pour terminer l'aventure. "Amusez-vous", qu'y disaient...

Avant toute chose, il vous faut apprendre à diriger votre personnage. Le curseur est ici déterminant. Imaginez que vous voyez défiler l'aventure par les yeux de votre personnage, et qu'un curseur symbolise votre main. Il ne vous reste plus qu'à le déplacer sur les écrans fixes qui symbolisent les décors, en attendant de le voir se transformer en une loupe (pour regarder), en une main (pour prendre), en une flèche (pour vous déplacer) ou en une croix verte (qui vous indique que vous pouvez actionner un mécanisme grâce à un des objets en votre possession). C'est pas compliqué? Bien. Maintenant, gardez à l'esprit que l'île est très vaste et que les déplacements d'un endroit à l'autre sont longs (comptez un quart d'heure pour un déplacement moyen). N'oubliez pas de consulter les bornes de renseignements car vous apprendrez bien des choses sur le mode de vie des dinosaures, sur leurs points faibles, et pourrez ainsi les aborder de la meilleure manière qui soit: avec délicatesse et... achamement!

AVIS

non!



nombre de "jurassicosegamegaCDmaniaques" (ouf!), j'ai trouvé cette version sans grand intérêt. Il est vrai que l'ambiance est particulièrement bien rendue et que votre parcours fourmille de surprises, mais les temsp d'accès au disque brisent net l'enchantement, cassent tout effet de surprise. En fait, ce qui me dérange le plus, c'est certainement l'aspect "télécommandé" de l'aventure. Jurassic Park fait

Au risque de décevoir un bon

partie de ces jeux (parfois fort amusants) qui vous obligent à accomplir une action bien précise avec un objet bien précis sans que vous ayez jamais de choix réel. Si vous ne pensez pas à "couper la corde, qui fera s'écrouler le lampadaire, effrayant ainsi les bébés dinos à côté de l'œuf, avec le cutter trouvé dans la boîte à outils située dans le coffre de la voiture", vous n'avancez pas. Voilà pourquoi je n'ai pas accroché... Mais peut-être y a-t-il des amateurs?

JURASSIC

LES DINOS SUR LE PIED DE GUERRE!

Il faut parfois agir avec intelligence lorsque l'on se retrouve nez à nez avec un bébé tyrannosaure. Vous pouvez pousser un tronc d'arbre mort pour l'effrayer, par exemple. Mais attention! la réflexion ne doit pas toujours prendre le pas sur vos instincts primaires. Il faut parfois réagir violemment avec certains dinosaures: le pistolet étourdisseur et les tranquillisant ne seront pas de trop contre ces monstres, croyez-moi.



Ce Gallimimus est réputé pour courir vite, très vite. Les quelques tranquillisants que vous pourrez lui envoyer ne vous sauveront malheureusement pas de la débâcle. Paix à votre â(r)me.



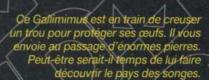
Oh! la bonne idée que vous avez eue là. Au moment où vous avez appuyé sur le klaxon de la voiture, un tricératops s'est empressé de venir voir ce qui se passait. Ne cherchez pas comment vous en sortir, faites vos prières.



Même s'il est végétarien, il ne fait pas bon se retrouver sous le pied de l'un de ces brachiosaures. Gardez vos distances, mon ami, vous me remercierez plus tard.



L'accès à cette salle de contrôle (de laquelle vous pourrez sauvegarder) n'est pas aisé. Frouvez la carte, et le tour sera joué







PARK



Voici l'écran par léquel vous aurez accès à tous les objets. Le CD sur lequel est pointé le curseur vous

permettra d'obtenir des infos sur le plus

dangereux des dinosaures: le tyrannosaure,

TYRANNOSAURUS



Petite séance
de tir pour
récupérer les
œufs de ces
dilaphosaures,
Crache ton
venin où tu
veux, mais pas
sur moi.







AVIS oui, mais...



PETER

Cela fait un p e t i t moment que la version MCD de Jurassic Park était prévue. Impatient de découvrir les superbes images promises par Sega, j'ai été

au premier abord bien décu par leur médiocre qualité. Des graphismes poreux aux couleurs douteuses, comme d'habitude! Mais les premières minutes de jeu passées, on se plaît à découvrir les animations digitalisées qui ponctuent votre déplacement. En outre, l'idée des petits documentaires sur les dinosaures, accompagnés de séquences vidéo, est originale. Mais malgré cet effort de présentation, l'intérêt de Jurassic Park est gâché par une trop grande simplification des actions: votre curseur détermine en effet lui-même l'action à effectuer. Ce qui frustrera à coup sûr l'amateur de véritables ieux d'aventure

Voisi l'incubator. C'est dans cette machine que vous devrez ramener tous les œufs récupérés en vue d'une analyse précise

REVIEW



PRESS START BUTTON

ÉDITEUR: SEGA DISTRIBUTEUR: SEGA DISPONIBILITÉ: JUILLET PRIX: D

AVENTURES
1 JOUEUR
CONTRÔLE: MOYEN
DIFFICULTÉ: DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: CONTINUE: SAUVEGARDE

PRESENTATION

45%

La version dont nous disposions n'était peut-être pas finalisée: seul le logo JP était à l'affiche.

GRAPHISMES

72%

Très peu détaillés et, comme d'habitude, peu colorés.

ANIMATION

76%

Les phases en FMV sont trop courtes et n'apportent pas grand-chose à votre quête.

MUSIQUE

80%

Assez variée et de qualité CD, elle reprend les thèmes du film avec bonheur.

BRUITAGES

78%

Les bruits de la jungle et des dinos vous feront frémir d'effroi, particulièrement quand ces derniers vous déchiquètent.

DUREE DE VIE

82%

Certaines parties du jeu sont très difficiles (trop?) mais une longue durée de vie est à ce prix.

JOUABILITE

78%

Le contrôle de vos actions est bien pensé mais les temps d'accès au disque nuisent à la fluidité.

INTERET

74%

L'ambiance de l'aventure est sympa mais les graphismes en laisseront plus d'un perplexe.

NEO GEO

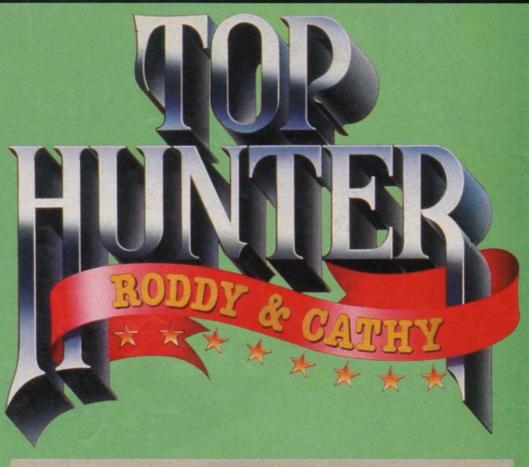
REVIEW

n beat-them-all mignon, avec des sprites pas trop grands, ça existe sur Neo Geo. En effet, après le Spinmaster de Data East, sorti il y a deux ou trois mois, voici Top Hunter de SNK. Ce jeu fait plus de 100 méga. Dans ce soft, on peut jouer à deux simultanément.

Vous incarnez Roddy, un petit garçon au look d'aviateur, et Cathy, sa jeune compagne. Très débrouillards, ces jeunes gens entreprennent d'arracher diverses planètes aux griffes des forces du Mal (oui, je sais, mais ce n'est pas moi qui ai créé le scénario!). Et, comme je le dis toujours, ce ne sera pas chose facile. Quatre planètes vous attendent. Bien évidemment, vous découvrirez sur votre passage divers objets qui vous aideront dans votre quête. Les petites poignées pendues un peu partout dans le jeu activeront la chute d'un nombre important de bonus: Extra Time, vies supplémentaires et autres babioles fort utiles. Méfiez-vous tout de même, car ces petites poignées pourront également activer quelques pièges. Rassurez-vous, c'est beaucoup plus rare, mais quand cela vous tombe dessus, ça fait mal! Quelques passages secrets sont aussi planqués dans le jeu. C'est, notons-le, grâce à Spy que je peux vous en parler aujourd'hui, c'est lui qui les a trouvés. Un pro, ce petit Spy... Il faut savoir aussi que les personnages que vous pouvez incarner possèdent chacun des coups spéciaux qui lui sont propres. Et, pour finir, je tiens à remercier nos collègues de la rédaction de Player One, qui ont gentiment accepté de nous prêter le matériel nécessaire au test de ce jeu au moment où le nôtre est tombé en rade. Merci!



Le Yeti est sorti de sa cage mais, si vous actionnez la chevillette, le bloc de pierre l'écrasera.



FOREST

Comme son nom l'indique, ce niveau est dédié à la nature: forêt, plantes, cascades d'eau, ce niveau est riche en détails et en couleurs. On se croirait déjà en vacances.



Dans un engin robotisé, vous pousserez le mur plus facilement.



Et un tableau-bonus, un! Perché sur un skate-board, "ça dépote un max".

ICE

Vous êtes ici dans le niveau de la glace. Il s'agit probablement une région proche (par le climat) du Tibet car on y rencontre des bestioles qui ressemblent étrangement au Yeti. Froid, calme et blancheur règnent sur ce niveau, et, si vous cherchez un peu de chaleur, il vous faudra le finir!



Voici un des boss du jeu. Le serpent qui lui vient en aide est très dangereux.



Ce singe à l'allure d'abominable homme des neiges se liquéfie face à nos héros.



Admirez Roddy, qui nous réalise un Dragon Punch, et plaignez la pauvre Cathy, qui vient de se faire aplatir.

REVIEW

WIND

The Wind Planet, qui signifie "la planète du Vent", vous transporte dans un niveau où ça souffle très fort. Sur ces hauteurs, vous souffrirez de ce vent terrible, mais vous pourrez profiter du bruissement des feuilles dans les arbres...



Le "In" indique l'entrée de l'un des nombreux niveaux-bonus qui parsèment le jeu.

AVIS

oui, mais...



SAM

Top Hunter sur Neo Geo se révèle nettement supérieur à Spinmaster. Il est bien plus beau et bien plus intéressant. Néanmoins, plusieurs choses me chiffonnent. Ce jeu fait partie de la famille des "100 Mega-Shock", et ce n'est guère sensible. De plus, quelques ralentissements interviennent au cours du jeu. C'est vrai, il y a beaucoup d'ennemis et le nombre de sprites à l'écran est souvent important, mais ce n'est pas une raison: nous sommes sur Neo Geo, oui ou non? L'autre reproche que je dois formuler concerne paradoxalement un des points positifs du jeu: les graphismes. En effet, ceux-ci sont trop beaux (vous avez bien lu), notamment dans le fond, où les détails sont tellement nombreux que

le résultat est une désagréable impression de fouillis.

Au-delà de ces quelques remarques, il faut reconnaître que Top Hunter est un bon beat-themall pour la Neo Geo.



Allez! Un petit tour dans le dernier niveau, royaume de la baston.

oui, mais...



SWITCH

Chic, un nouveau jeu comme je les aime sur Neo Geo! Je me souviens encore du test de Spinmaster. Eh! bien, lorsque j'ai vu Top Hunter, j'ai carrément craqué. C'est le noir et le blanc, le jour et la nuit: Top Hunter le surclasse aisément. Bon, je reconnais que les sprites sont plus petits, et que le jeu ralentit parfois. Or, compte tenu du prix de ce soft ("100 Mega-Shock" oblige), je ne pense pas qu'il faille le porter au pinacle. C'est en effet

sur ce point que le bât blesse: une taille mémoire cartouche importante pour un jeu qui ne la justifie peut-être pas... Quoi qu'il en soit, Top Hunter est intéressant, les coups spéciaux sont les bienvenus, et visiter les cinq niveaux du jeu est une balade agréable. Je ne peux que vous conseiller de l'essayer avant de craquer



ÉDITEUR: SNK DISTRIBUTEUR: GUILLEMOT I. DISPONIBILITÉ: OUI PRIX: I

BEAT-THEM-ALL 2 JOUEURS SIMULTANÉMENT **CONTRÔLE: MAUVAIS** DIFFICULTÉ: FACILE/MOYENNE **NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3 CONTINUE: 4**

PRESENTATION

Rien de bien exceptionnel. Pour un jeu de plus de 100 méga, je m'attendais à mieux.

GRAPHISMES

Que c'est beau! Notamment les fonds.

ANIMATION

Très vivante, mais on observe parfois quelques ralentissements.

MUSIQUE

Elle est de bonne qualité, mais mettez-la en sourdine, car vous saturerez vite.

BRUITAGES

Trop forts, ils couvrent la musique et c'est regrettable.

DUREE DE VIE

A deux, on en fait vite le tour. Dommage.

Les deux personnages répondent bien, mais un léger temps d'adaptation est nécessaire.

JOUABILITE

Un bon beat-them-all sur Neo Geo dont l'intérêt surpasse celui de Spinmaster de Data East.

GAME BOY





Votre instrument principal est un marteau piqueur. Il vous permet de forer les pierres, et donc de créer des passages.

arfield, vous connaissez? C'est le héros d'une bande dessinée de Jim Davis. Ce matou ventripotent a le malheur de vivre sous le même toit qu'Odie, un chien aussi stupide

Il va sans dire que les deux colocataires se détestent cordialement. Garfield, qui est très feignant, ne déploie son énergie que lorsqu'il s'agit de faire un sale coup à Odie, ou d'échafauder un plan pour dormir plus longtemps et manger davantage. L'aventure sur Game Boy commence ainsi: Garfield et Odie sont en train de jouer ensemble près de ruines. Soudain, les rochers sur lesquels Garfield est monté s'écrou-

lent. Garfield a disparu. Pour retrouver Odie et Jon, son maître, il lui faut parcourir plusieurs labyrinthes qui le conduiront à l'air libre. Manque de bol, de nombreux ennemis peuplent ces souterrains. Et les portes sont fermées. Il faudra récupérer des étoiles, dispersées un peu partout, pour les ouvrir. Heureusement, certains objets sont disposés dans les niveaux pour vous aider. Ainsi, la bombe vous aidera à éliminer vos ennemis, les petites clefs à

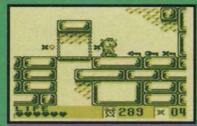
oui! **AVIS**



Garfield Labyrinth sur Game Boy est un jeu de plates-formes drôlement sympathique. Vous débarquez dans un niveau et devez effectuer des recherches pour pouvoir en sortir et passer au suivant. Garfield est bien dessiné. La petite séquence d'intro aussi est parfaitement réalisée. La musique est attendrissante et colle parfaitement à l'ambiance. Garfield fait partie de ces jeux, désormais nombreux, qui sont tout à fait adap-

tés aux capacités de cette console. Il est donc le bienvenu. Un système de passwords vous permet de revenir au niveau où vous vous étiez arrêté. Alors, si vous aimez, foncez! Si vous débutez, Garfield Labyrinth yous conviendra d'autant mieux

abaisser des ponts-levis ou désactiver un piège, les potions magiques vous rendront invincible un court instant et la tasse de café vous donnera une vie supplémentaire. Enfin, vous possédez une espèce de marteau piqueur qui permet de creuser des passages reliant des galeries.



A chaque serrure correspond une clef différente. Si vous ne voulez pas dormir sur le paillasson, il faudra vous équiper du bon trousseau.



157

LICENSED BY NINTENDO KEMCO/BANDAI FRANCE PRIX: C

1 JOUEUR/PLATES-FORMES

PRESENTATION

70%

En appuyant sur Select pendant le eu, vous pourrez avoir l'inventaire des

objets en votre

Une courte intro animée vous présente brièvement ce que vous devrez faire dans les niveaux.

GRAPHISMES

Les personnages de la bande dessinée, Garfield et les autres, sont fort bien pixellisés.

ANIMATION

Tout à fait correcte. Ce n'est pourtant pas du grand spectacle.

MUSIQUE

Plusieurs petits airs sympathiques et entraînants.

BRUITAGES

69%

lls sont honorablement réalisés, mais n'ont rien de transcendant.

DUREE DE VIE

80%

Plusieurs niveaux assez marrants. Le jeu est

JOUABILITE

84%

Le personnage répond vraiment bien.

INTERET

Un petit jeu pas mauvais dans son genre, mais qui ne renouvelle pas la logithèque de la Game Boy.

BETTLECCEPS

MEGA CD

REVIEW

Battlecorps est le tout dernier jeu de Core Design. Utilisant une nouvelle technique proche du mode 7 de la Super Nintendo, ce jeu va vous en faire voir de toutes les couleurs: à travers treize niveaux, zooms et rotations sont au rendezvous. Ouvrez grand vos yeux, le spectacle va commencer.

Depuis quelque temps, alors que la guerre fait rage, de nouvelles armes très puissantes à base de réacteurs à super-fission, les Turbo-Breeder, ont causé de terribles dégâts. Ces réacteurs ultraperformants sont alimentés au Meridium, une source d'énergie découverte sur une planète éloignée de huit années-lumière de la Terre. Ce système astral, connu sous le nom de Mandlebrot, fut rapidement colonisé par une petite équipe de mineurs. Pour extraire le Meridium, ces derniers utilisaient le tout dernier modèle de robot minier, le Battlebot. Tout allait pour le mieux dans le meilleur des mondes jusqu'au jour où Moses, l'ordinateur contrôlant la base minière, fut infeste par un virus envoyé par un saboteur d'une colonie voisine concurrente: la Bio-Mechanical Incorporated (appelée aussi BioMech). La bactérie eut comme effet de retourner les Battlebots contre les mineurs: ils les les emprisonnèrent au fond des cavernes et transformèrent Mandlebrot en une forteresse imprenable. L'ICM, comprenez la Corporation minière interplanétaire, décida alors d'envoyer sur Mandelbrot des robots bipodes, les Battlecorps, afin de rétablir l'ordre sur la planète... C'est alors que commence la plus grande et la plus destructrice des guerres: celle que l'on appelle la Corporate War. Vous seul pouvez ramener la paix dans cette partie de l'univers, faites vite!

AVIS

oui, mais...



Battlecorps est la bonne surprise du moment: le support CD propose de nombreux thèmes musicaux d'une très grande qualité (un par niveau) et qui collent parfaitement aux différents tableaux. Le type de visualisation est étonnant: on a vraiment l'impression de se trouver dans la tête du robot que l'on incarne. Les mouvements sont réalistes (si toutefois une telle machine pouvait exister) et fluides. Cependant, j'ai trouvé le jeu un peu répétitif: il faut avancer pas à pas, détruire les monstres à l'écran et surveiller continuellement son radar. Si, au début, cela peut amuser, le jeu devient par la suite lassant. Je pense que des passwords auraient pallié ce défaut. Dès l'instant

où l'on en a marre, on aimerait pouvoir quitter la partie pour la reprendre le lendemain. Mais, dans la situation actuelle, il faut à chaque fois recommencer au premier monde... Duuuuur!

VOS PERSONNAGES

Les Battlecorps sont des robots d'un ancien modèle, conçus pour extraire le minerai mais aussi pour assurer la défense des infrastructures. Cependant, leur système d'armement est à la pointe du progrès. Il varie selon le personnage que vous allez choisir. Voici donc pour vous (et uniquement pour vous) les caractéristiques de ces robots.



- DIKA 'A' JANG, modèle Cyber 2061, mesure 6,5 pieds de hauteur pour un poids total de 106 kilos. Son âge n'est connu de personne. Cependant, nous savons de lui que sa force de frappe est impressionnante...
- BECKY OJO, modèle Cyber 2062, a 23 ans, mesure 5,9 pieds de hauteur pour un poids de 65 kilos. Becky est spécialement entraînée pour le kick-boxing. Ses mouvements sont rapides et ses programmes plus cruels que le cerveau d'un yakusa!
- JACK CUTTER, modèle Cyber 2059, est âgé de 26 ans, mesure 6,1 pieds de hauteur pour un poids de 88 kilos. Il a passé dix ans dans la Corporation, dont cinq en tant que Gunjok (une fraction spéciale des forces d'action spéciales).



Dans le premier monde, il faudra vous méfier des radars: ils sont protégés par de lourdes batteries!



A chaque fois que vous perdez une vie, vous voyez votre personnage disparaître dans un éclair éblouissant.



Le quatrième niveau se passe entièrement sous l'eau. Là encore, il faudra éviter et détruire les robots mécaniques.



CORE DESIGN/SEGA
PRIX: D
1 JOUEUR/SHOOT-THEM-UP

PRESENTATION

88%

Si l'écran-titre est franchement nul, le jeu en luimême est une première dans les jeux vidéo.

GRAPHISMES

85%

Ils sont assez différents selon les niveaux. Il faut se faire à une forte pixelisation de l'écran.

ANIMATION

86%

Il n'y a pas de ralentissement, même quand l'écran déborde d'ennemis en tout genre.

MUSIQUE

96%

Des thèmes musicaux vraiment en rapport avec les niveaux et d'une très grande qualité. Dément!

BRUITAGES

87%

Ils sont de bonne qualité. Dans certains niveaux, d'excellents effets sonores se font entendre.

DUREE DE VIE

260%

Je ne suis pas certain que vous puissiez arriver au terme des treize niveaux rapidement.

JOUABILITE

80%

Une prise en main difficile. Une manette à six boutons est fortement conseillée!

INTERET

89%

Battlecorps fait preuve d'innovation dans le système de visualisation, mais il devient à la longue répétitif.

ela faisait un peu plus d'un mois que j'avais laissé le monde des consoles de côté pour me consacrer entièrement à l'exploration de mon PC. Sorti de cette iunale digitale en trois dimensions. je ne savais même plus à quoi ressemblait un sprite! Heureusement, ma petite 8 bits était là pour me rappeler ce que vaut le plaisir de jouer à un bon vieux jeu de plates-formes. Infogrames s'est en effet décidé à sortir une version NES des Schtroumpfs. Le scénario est simple, à l'image de la série BD: l'affreux Gargamel a enlevé la Schtroumpfette et deux de ses petits copains. Vous incarnez le Schtroumpf costaud (logique: je vois mal le Schtroumpf gourmand s'attaquer à Gargamel à coups de rouleau à pâtisserie), et

vous devez franchir les dangereux obstacles des cinq niveaux, chacun se décomposant en trois sousniveaux. Certains de ces obstacles sont déjà connus des amateurs de l'œuvre du regretté Peyo: Schtroumpfs noirs, mouches tsé-tsé, le cracoucasse, Azraël, et j'en passe... Bien entendu, des petits bonus parsèment les niveaux. Par exemple, si vous réussissez à récupérer toutes les étoiles d'un niveau. vous aurez accès à un stage spécial.

Vous devrez ainsi vous promener dans une bulle afin de récolter le maximum de bonus en un minimum de temps. Enfin, il est agréable de voir que les niveaux sont diversifés: contrôle classique du personnage, traversée d'une rivière sur un tronc d'arbre, ou encore descente d'une montagne à l'aide d'une luge...



de l'écran...

Le boss du premier niveau: Azraël. Evitez ses coups de griffe et attendez qu'il se pose sur le nénuphar pour lui sauter dessus.

Sautez du nénuphar pour grimper à la corde. Continuez à grimper après que vous aurez disparu

oui!



Bon, c'est clair, net et précis, Les Schtroumpfs n'est pas le jeu du siècle. Loin de là! Mais le fait de sortir un jeu sur NES en cette période de concurrence frénétique entre nouvelles consoles 16 et 32 bits est un exploit qui mérite bien un coup de chapeau. D'autant plus que la réalisation est plutôt réussie. Ne vous fiez pas à la simplicité du premier sous-niveau: vous serez vite confronté à des situations stressantes, qui vous feront recom-

mencer le jeu plus d'une demi-douzaine de fois. La diversité des situations est appréciable: cela casse un peu l'habituelle linéarité des jeux de platesformes. Cela permet en plus à Infogrames de reprendre quelques moments cultes de la BD. Pour conclure, je dirai que la bande-son est assez agréable, ce qui n'est pas le point fort de la plupart des jeux sur NES.



Votre Schtroumpf est aux prises avec une mouche tsé-tsé, un écureuil fou et une chenille enragée. Mais vous vous en sortirez, j'en suis sûr.



Séquence spéciale: la traversée de la rivière à tronc d'arbre. Essayez de récupérer un maximum de bonus.



... et vous arriverez dans un tableau secret où

vous pourrez gagner des points en cueillant

des fruits et de la salsepareille (beurk!).

PRESENTATION

PASSAGES SECRETS

secrets. Un des plus faciles à trouver est caché au début de l'acte 3 du premier niveau. Vous

Comme tout jeu de plates-formes sur NES, Les Schtroumpfs regorge de tableaux

Page d'intro toute simple avec options toutes simples...

GRAPHISMES

Simples mais réussis. Il ne faut pas oublier qu'il s'agit des Schtroumpfs, et non d'Akira!

ANIMATION

Rien d'extraordinaire à signaler, sinon le fait que tout marche bien.

MUSIQUE

Les thèmes musicaux sont variés et bien réalisés. Ce n'est pas si courant sur NES.

BRUITAGES

Nombreux mais de médiocre qualité.

DUREE DE VIE

Comme d'habitude: pas mal de difficultés au début, mais avec de la persévérance...

JOUABILITE

Le personnage se contrôle bien, mais certaines phases, telle la montée à la corde, sont mal gérées

Les Schtroumpfs est plutôt sympa. Les amateurs de petits jeux de plates-formes s'amuseront.



©1991 WC '94 / ISL. ©1992 WC '94 / ISL. ©1994 U.S. Gold Ltd. All rights reserved. Official Licensee U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366. U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Ltd. 'SEGA' 'MEGA DRIVE' 'MEGA-CD', 'GAME GEAR' and 'MASTER SYSTEM' are trademarks of SEGA Enterprises Ltd., ©1994 SEGA Enterprises Ltd. Nintendo Super Nintendo Entertainment System™, GAME BOY™, and the Nintendo Product Seals are trademarks of Nintendo. Screenshots are from various formats and are illustrative of gameplay and not the screen graphics which may vary considerably between formats.

orti en 1981 dans les salles d'arcade, Ms Pac-Man arrive tout chaud, tout frais sur Game Boy. Bandai, après le succès qu'a connu ce jeu, espère bien réaliser de nouveau un super big-bang.

Comme tous les méga-hits de l'époque, Ms Pac-Man dispose d'un principe de jeu ultrasimple. Vous dirigez un petit être rond à travers différents labyrinthes. Son but: avaler toutes les pastilles qui traînent dans les couloirs sans se faire dévorer par les fantômes qui hantent le labyrinthe! Votre petit personnage dispose heureusement d'un moyen infaillible pour se débarrasser temporairement des vilains fantômes: aux quatre coins des différents tableaux se trouvent quatre grosses pastilles noires. Si Ms Pac-Man en avale une, les fantômes deviennent noirs durant quelques secondes, c'est-à-dire comestibles. Des fruits font de temps en temps leur apparition. Ms Pac-Man pourra ainsi se régaler avec des cerises, des fraises, des oranges, des pommes, des poires et, enfin, des bananes. Mais, en cette période estivale, est-il nécessaire de prendre des kilos superflus? Ms Pac-Man sur Game Boy est aussi bon et intéressant que la version originale sur borne d'arcade. Même les bruitages et la musique sont identiques! Amateurs de jeux de réflexion,



oui!



NIIICO

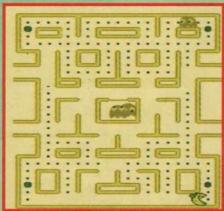
Moi qui ai connu la version de Ms Pac-Man dans les salles d'arcade, je peux vous affirmer que cette version sur Game Boy est en tout point identique! Les graphismes, les bruitages et la musique sont exactement les mêmes qu'autrefois! Les programmeurs ont même pensé à intégrer les scènes d'animation qui interviennent entre les différents labyrinthes: ce sont

de courts dessins animés vraiment amusants. Cette version est tout bonnement un méga-hit et un méga-jeu. De plus, la difficulté, croissant avec les niveaux, fait que l'on a perpétuellement envie de pousser le jeu toujours plus loin! Pensez à mémoriser la forme des différents tableaux, cela vous aidera à faire de gros scores

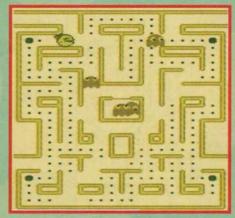
3 2/1/(9)



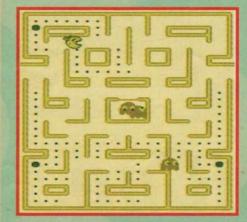
Frais, les fruits, frais!...



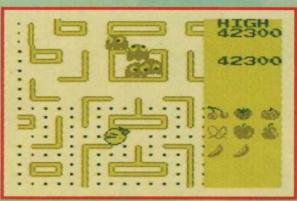
Voici le labyrinthe des deux premiers niveaux, celui de la cerise (100 points) et celui de la fraise (200 points).



Deuxième labyrinthe, sur trois tableaux: ceux de l'orange (500 points), du bretzel (700 points) et de la pomme (1 000 points).



Ce troisième labyrinthe est assez difficile: les murs y sont très nombreux et les fantômes rapides. Ici, vous mangerez des poires (2 000 points) et des bananes (5 000 points).







Un écran-titre sommaire, mais un scrolling d'écran bien pensé pour le jeu.

GRAPHISMES

On ne peut parler de graphismes pour un jeu comme Ms Pac-Man. Ce n'est pas ce qui compte.

ANIMATION

Même remarque que précédemment. Les sprites sont petits et bien animés. Pas de ralentissement.

80% MUSIQUE Semblable à la version d'arcade. Peu variée, mais

BRUITAGES

excellente.

Il y en a peu, mais ils sont de la même trempe que sur la version d'arcade!

DUREE DE VIE

La difficulté croissante du jeu fait que l'on n'a pas fini de jouer à Ms Pac-Man.

JOUABILITE

90%

Il n'y a pas trente-six boutons pour jouer à Ms Pac-Man: le pad de contrôle, et c'est tout!

Cette note peut sembler démesurée, mais le plaisir de jeu est incroyable! Ceux qui ne le connaissent pas se doivent d'essayer Ms Pac-Man.

NOUS RACHETONS VOS JEUX ET VOS CONSOLES AUX MEILLEURES CONDITIONS DU MARCHE SUR:

- MEGADRIVE . MEGA CD .
- NEO GEO : NEC.
- SUPER FAMICOM , SUPER NES . SUPER NINTENDO.

REGLEMENT IMMEDIAT OU BON D'ACHAT

© RESERVEZ ET COMMANDEZ VOS JEUX PAR TELEPHONE EN REGLANT PAR CARTE BLEUE AU (1) 43.79.12.22

SUP E R E S SUPER STREET FIGHT. 599F STUNT CAR / WILDTRAX 529F SUPER METROID FATAL FURY 2 "PROMO" LORD OF THE RING 529F LEGEND "NEW" **OGRE BATTLE** 529F **SUPER BOMBERMAN 2** 449F **PIRATES DARK WATER 499F SLAM MASTER** 499F SUPER GAMEBOY DRAGON "NEW" 499F 499F EA TENNIS "NEW" 499F SUPERMAN "NEW" 499F SUPER NINTEN O FIFA SOCCER FR 399F SCHTROUMPFS FR 449F DRAGON BALL Z 3 FR 549F HYPER V-BALL 449F MEGAMAN X FR 499F **SMASH TENNIS** 449F **WORLD CUP USA 94** 499F MYSTIC QUEST FR 449F SECRET OF MANNA 499F **FATAL FURY 2 FR** 499F DRAGON "NEW" 499F LIVRE DE LA JUNGLE 489F UTOPIA FR 489F SUPER PINBALL 449F SUPER AMICOM

| RANMA 1/2 4 "PROMO" | 499F | SUPER STREET FIGHT. | 699F |
|---------------------|------|---------------------|------|
| YUYU HAKUSHO 2 | 649F | DRAGON BALL Z 3 | 499F |
| FATAL FURY SPECIAL | 649F | WORLD HEROES 2 | 649F |

| ACCESSOIRE | S |
|---------------------|------|
| ADAPTATEUR UNIV MD | 129F |
| ADAPTATEUR FX 60 HZ | 99F |
| CABLE RGB SNES/SFC | 129F |
| SUPER NES US | 890F |
| JOYPAD AUTOFIRE | 129F |
| X-TERMINATOR 2 | 299F |
| QUINTUPLEUR SNIN | 199F |

POPULOUS

| 3DO PAL | 4290F |
|-----------------------|-------|
| SPACE ACE | 429F |
| FFA SOCCER | 429F |
| MIEGARACE | 429F |
| PISTOLET | 449F |
| ROAD RASH | 429F |
| WHO SHOT JOHNINY ROCK | 429F |

| SUP.N | ES | SUP.NIN | |
|--|------|--|------|
| CONSOLE SNIN+2JOY+1 JEU | 649F | CONSOLE SNES+2JOY+1 JEU | 790F |
| CONSOLE SNIN+1JOY | 499F | CONSOLE SFAM+2 JOY | 890F |
| CONSOLE SNIN+1JOY+1 JEU | 549F | CONSOLE SNES+1 JOY | 690F |
| STREET FIGHTER 2 | 99F | WORLD LEAGUE BASKET | 4005 |
| SUPER RTYPE | 129F | WORLD LEAGUE BASKET PRINCE OF PERSIA FATAL FURY STAR WARS ASTERIX WORLD HEROES BATTLETOADS JIMMY CONNORS BOB | 199F |
| F ZERO | 149F | FATAL FURY | 199F |
| PILOTWINGS | 149F | STAR WARS | 199F |
| EDF | 149F | ASTERIX | 249F |
| SIDEHMAN & XMEN | 149F | WORLD HEROES | 249F |
| ANOTHER WORLD | 1491 | BATTLETOADS | 249F |
| CHOIL S AND CHOSTS | 149F | BOB CONNORS | 249F |
| BLAZING SKIFS | 149F | STREET FIGHTER TURBO | 249F |
| ROAD RUNNER | 149F | ALADDIN | 249F |
| ADDAM'S FAMILY | 149F | BUBSY | 249F |
| KICK OFF | 149F | NIGEL MANSELL | 249F |
| BATMAN | 199F | MARIO ALL STARS | 249F |
| MAGIC SWORD | 199F | GOOF TROOP | 249F |
| SUPER TENNIS | 199F | MR NUTZ | 249F |
| JUHASSIC PARK | 199F | NHLPA 93 | 249F |
| STARWING | 199F | MAGICAL OLIEST | 249F |
| WING COMMANDER | 199F | BOMBERMAN 93 | 299F |
| CONTRA 3 | 199F | COOL SPOT | 299F |
| TORTUE NINJA | 199F | DRAGON BALL Z | 299F |
| ADVENTURE ISLAND | 199F | F1 POLE POSITION | 299F |
| SUPER ALESTE | 199F | POCKY FT BOCKY | 299F |
| UN SQUADRON | 199F | INT TOUR TENNIS | 299F |
| MORTAL KOMBAT | 199F | RANMA 1/2 2 | 299F |
| HOME ALONE 2 | 199F | FLASKBACK EMPIRE STRIKES BACK | 299F |
| KING ARTHUR WORLD | 199F | EQUINOX | 349F |
| SUPER SWIV | 199F | NHL PA 94 | 349F |
| CASTLEVANIA | 199F | YOUNG MERLIN | 349F |
| CONSOLE SNIN+1JOY+1 JEU STREET FIGHTER 2 SUPER RTYPE F ZERO PILOTWINGS EDF SIDERMAN & XMEN RIVAL TURF ANOTHER WORLD GHOULS AND GHOSTS BLAZING SKIES ROAD RUNNER ADDAM'S FAMILY KICK OFF BATMAN MAGIC SWORD SUPER TENNIS JURASSIC PARK JAMES POND STARWING WING COMMANDER CONTRA 3 TORTUE NINJA ADVENTURE ISLAND DRAGGONSLAIR SUPER ALESTE UN SQUADRON MORTAL KOMBAT JOE ET MAC HOME ALONE 2 KING ARTHUR WORLD SUPER SWIV JAMES BOND JR CASTLEVANIA 4 FINAL FIGHT | 199F | JIMMY CONNORS BOB STREET FIGHTER TURBO ALADDIN BUBSY NIGEL MANSELL MARIO ALL STARS GOOF TROOP MR NUTZ NHLPA 93 MARIO KART MAGICAL QUEST BOMBERMAN 93 COOL SPOT DRAGON BALL Z F1 POLE POSITION MECHWARRIOR POCKY ET ROCKY INT TOUR TENNIS RANMA 1/2 2 FLASKBACK EMPIRE STRIKES BACK EQUINOX NHL PA 94 YOUNG MERLIN TURTLES FIGHTERS LOST VICKINGS | 349F |

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

SIM CITY SECRET OF MANNA

POWER GAMES

31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS METRO: REUILLY- DIDEROT OU FAIDHERBE-CHALIGNY RER: NATION - BUS 46-86

ouvert du lundi au samedi de 10h a 19h30 ©:(1)43791222 FAX:4379 1105

| M | 386 | GA | DRIVE | |
|----------------|-----|------|---------------------|------|
| DRAGON BALL Z | FR | 499F | SUPER STREET FIGHT. | 599F |
| DUNE 2 "NEW" | | 449F | THE LOST VICKINGS | 429F |
| PETE SAMPRAS | | 449F | FATA FURY 2 US | 499F |
| LAND STALKER | FR | 449F | VIRTUA RACING FR | 649F |
| STREET OF RAGE | 3 | 499F | JUNGLE BOOK | 449F |
| NEW CASTLEVAN | IIA | 389F | DRAGON "NEW" | 449F |
| WORLD CUP USA | 94 | 449F | MR NUTZ FR "NEW" | 429F |
| | | | | |

| CONSOLE | =5 | PORTABLES | |
|---|-------|---|----------------------|
| WARIOLAND 3 GAMEBOY SCHTROUMPHS GAMEBOY ZELDA 3 GAMEBOY | 249F | ALADDIN GAMEGEAR WORLD CUP USA CUP GG PETE SAMPRAS GG | 269F 269F 269F |
| JEUX GAMEBOY ET GAM | IEGEA | R D'OCCAZ A PARTIR DE 79F | TEL. |

| NEO GE | 0 |
|-------------------|-------|
| NEO GEO SEULE | 1890F |
| ART OF FIGHTING 2 | 1390F |
| KARNOV'S REVENGE | 1390F |
| SUPER SIDEKICKS 2 | 1290F |
| TOP HUNTER | 1290F |
| WORLD HEROES JET | 1290F |

| NEUGEO | OCCAZ |
|---------------------|-------|
| N.GEO OCCAZ + 1 JEU | 1790F |
| MAGICIAN LORD | 299F |
| NAM 75 | 299F |
| CYBERLIP | 299F |
| BLUES JOURNEY | 349F |
| NINJA COMBAT | 349F |
| BURNING FIGHT | 399F |
| EIGHT MAN | 449F |
| KING MONSTERS 2 | 499F |
| ART OF FIGHTING | 499F |
| THREE COUNT BOUNT | 499F |
| ROBOT ARMY | 549F |
| MUTATION NATION | 549F |
| TRASH RALLY | 549F |
| WORLD HEROES 2 | 649F |
| FATAL FURY 2 | 649F |
| SENGOKU 2 | 649F |
| SUPER SIDE KICKS | 699F |
| LAST RESORT | 799F |
| VIEW POINT | 899F |
| FATAL FURY SPECIAL | 999F |
| SAMURAI SHODOWN | 1099F |
| | |

| MEGADITIVE O | CCAL |
|------------------------|------|
| STRIDER | 99F |
| SPIDERMAN | 99F |
| SHINOBI | 99F |
| DECAPPATACK | 99F |
| STREET OF RAGE | 99F |
| FANTASIA | 99F |
| WORLD CUP ITALIA | 99F |
| CASTLE OF ILLUSION | 129F |
| FATAL REWIND | 129F |
| EUROPPEEN CLUB SOCCER | 129F |
| CHUCK ROCK | 129F |
| MERCS | 129F |
| BATMAN | 129F |
| TERMINATOR | 149F |
| TAZMANIA | 149F |
| DAVID ROBINSON | 149F |
| THE IMMORTAL | 149F |
| QUACKSHOT | 149F |
| BACK TO THE FUTURE 3 | 149F |
| ROAD ROASH | 149F |
| GOLDEN AXE 2 | 149F |
| SONIC 2 | 179F |
| STREET OF RAGE 2 | 199F |
| TINY TOON | 199F |
| COOL SPOT | 199F |
| JURASSIC PARK | 199F |
| SUNSET RIDERS | 199F |
| GUNSTAR HEROES | 249F |
| ASTERIX | 249F |
| ALLADIN | 249F |
| FLASBACK | 249F |
| MORTAL KOMBAT | 249F |
| ECCO THE DOLPHIN | 249F |
| STREET FIGHTER 2' | 299F |
| ROCKET NIGHT ADVENTURE | 299F |
| | |

MEGADRIVE OCCAZ

GRAND CHOIX DE JEUX NEC CARD ET CD EN PROMOS: EX: R-TYPE 1,2;TIGER ROAD; BOMBERMAN 93; SINBAD; TENNIS CONSOLE DUO R 2190F CONSOLE GT NEUVE1290F

| BONDE À RETOURNER À : POWER GAM | | | | | | | |
|---|--------|------|------|----|---|------|---|
| CONSOLES - JEUX | | JANT | | | - | PRIX | - |
| TOTAL+30 F DE PORT / PC | OUR CO | NSO | LE 5 | 0F | | | |

CP:

NOM : PRENOM:

ADRESSE: PAIEMENT: CHEQUE

CARTE BLEUE: N°

MANDAT LETTRE DATE D'EXP: ../..

VILLE:

RAJOUTER 50F POUR LES C-REMBOURSEMENT

SIGNATURE:

LAUTHOWER MAN

adapté d'un film sorti il y a environ un an. Après une version sur Super Nintendo (testée dans Consoles+ n° 29), voici enfin la version sur Game Boy.

The Lawnmower Man, Le Cobaye en français, est un jeu

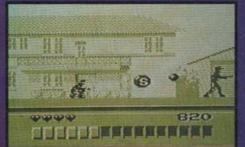
Le docteur Lawrence Angelo est un scientifique de renom. Depuis quelques années déjà, il travaille sur un projet ambitieux: la réalité virtuelle! Il étudie ses possibilités, mais aussi ses limites. Toutes ses recherches sont financées par une organisation gouvernementale appelée The Shop. Des personnes se réclamant de cette organisation viennent un jour trouver le docteur avec une étrange requête: que celui-ci oriente ses recherches du côté obscur de la réalité virtuelle, dans le but de créer une nouvelle "arme" à des fins militaires! Jusqu'à présent, le docteur Lawrence ne travaillait que sur des animaux. The Shop lui demande désormais d'expérimenter

> son invention sur un homme simple d'esprit, Jobe. Le flux d'énergie reçu par Jobe le rend terriblement mauvais, terriblement dangereux. Le seul moyen de retrouver le Jobe que vous connaissiez est de vous introduire dans la réalité virtuelle et de détruire le système qui le rend fou: le VSI! C'est ce que vous propose ce jeu sur Game Boy: parvenir à anéantir le VSI en passant par différentes phases de jeu. Bon courage, mes amis, car votre tâche ne sera pas aisée!

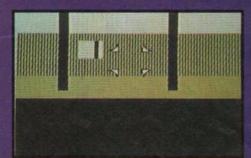
MONDE RÉEL ET MONDE VIRTUEL



Les premiers monstres qui vous tomberont sur le poil sont des singes sauvages!



Quand on tire sur certains ennemis, des bonus apparaissent.



La réalité virtuelle... Vous devez suivre un itinéraire tracé par des piquets noirs. Restez au milieu et l'affaire est dans le sac!



Voici la tant attendue sortie du monde virtuel. Elle vous ramènera, à nouveau. dans le monde de la réalité.

The Lawnmower Man présente deux types de phase de jeu: le monde normal, c'est-àdire un shoot'em up, et le monde de la réalité virtuelle. Dans cette dernière épreuve, il faudra éviter des obstacles afin d'atteindre la sortie du niveau. Pas facile, mais bien réalisé!



Le boss de fin de premier niveau n'est autre qu'une pompe à essence! Evitez ses bras articulés et tirez dans le tas

AVIS

oui, mais...



NIIICO

The Lawnmower Man version Game Boy est un jeu assez intéressant. Cependant, certains points laissent à penser qu'il aurait pu être bien meilleur! Le sprite de votre personnage par exemple est vraiment ridicule: il ressemble plus à un spaghetti sur pattes (sans mauvais jeu de mots) qu'à un être humain! La gestion de ses déplacements est aléatoire: pour atteindre certaines plates-formes, il faudra vous placer au pixel près, sinon votre saut

risque fort de ressembler à un beau plongeon sur du bitume! Heureusement, les phases de réalité virtuelle sont réussies: on a vraiment l'impression de voler au-dessus du sol et d'être dans un monde à part! Mais atteindre la sortie ne sera pas toujours chose aisée. Il est dommage que la difficulté du jeu soit trop élevée, car elle en rebutera plus d'un!

AMMMOMER

SALES CURVE/SONY PRIX: C 1 JOUEUR/SHOOT'EM UP

PRESENTATION

50%

Un zoom arrière sur l'écran-titre et... c'est tout! De qui se moque-t-on?

GRAPHISMES

Les sprites sont bizarrement travaillés. Peut mieux faire!

ANIMATION

Le jeu ne ralentit jamais, même dans les scènes de la réalité virtuelle. Pour la GB, c'est pas mal.

MUSIQUE Le thème principal du film a été repris, mais sans grande réussite. On s'en passerait volontiers!

BRUITAGES

80%

Ils sont assez réussis et nombreux dans l'ensemble.

DUREE DE VIE

La difficulté du jeu, assez élevée, devrait en rebuter plus d'un. Quel dommage.

JOUABILITE

86%

Le personnage dirigé répond bien à nos exigences.

The Lawnmower Man est un shoot'em up d'un niveau assez correct. Mais sa difficulté pourra en effrayer plus d'un!



TOUS LES JEUX POUR CONSOLES ET MICROS LE SERVICE EN PLUS TEL : 92 07 72 00

HITS - NEWS - IMPORTS - HITS - NEWS - IMPORTS - HITS - NEWS - HITS - NEWS - HITS

MEGADRIV

SUPER NIN

VIRTUA RACING (VF) 439 DRAGON BALL Z 2 TEL. TEL SUBTERRANIA 369 **DUNE 2**

SUPER FAMICOM

FX TRAX RANMA 1/2 4 YU YU HAKUSHO FIGHTERS STORY

LE LIVRE DE LA JUNGLE SUP. STREET FIGHTER 2 TEL TEL DRAGON BALL Z 3 TEL DRAGON PIRATES OF DARK WAT. 399 TEL CHAOS ENGINE 399 **ROCK'N ROLL RACING** TEL L'ECOLE DES CHAMPIONS TEL TEL LES SCHTROUMPFS TOP SUPER FAMICOM

ACTRAISER 2 (DATEL 60HZ) ART OF FIGHTING BOMBERMAN 2

COTTON 100% DRAGON QUEST 1/2

PATAL FURY 2
FATAL FURY 2
FINAL FANTASY 6
GOEMON FIGHT 2
JOE & MAC 3
LEGEND OF MYSTICAL

MARIO & WARIO MARIO MOUSE

MUSCLE BOMBER NINJA WARRIORS PARODIUS

POP TWIN BEE 2
PRO TENNIS TOUR
ROCKMAN SOCCER

ROMANCING SAGA 2 RUSHING BEAT SHURA SAILOR MOON SIDE POCKET

SOCCER KID SONIC BLASTMAN2

sans obligation d'achat La nouvelle console portable

SEGA CD compatible CD audio, Jeux MD et MCD) EST DISPONIBLE

TÉLÉPHONEZ

369 369

399 439 399

SUPER BOMBERMAN 2

SUPER STAR WARS

ART OF FIGHTING

DIAGON BALL 2 2 (AL DUNE 2 ETERNAL CHAMPION LANDSTALKER SONIC 3 STREET OF RAGE 3 VIRTUA RACING (VF) WORLD CUP 94

DRAGON BALL Z 2 (ACTION)

379

519

499 **499**

569

369

479

799 449

189 199

SUPER DUNKSHOOT SUPER EMPIRE STRIKES BACK

TOP

MEGADRIVE

SUPER F1 CIRCUS 2
SUPER MARIO COLLECTION
SUPER MARIO KART
SUPER METROID

1er PRIX UN PC 486 (VALEUR 11 000 F)

GAGNEZ UN

Jeux-concours gratuit

2ème PRIX LA NOUVELLE CONSOLE PORTABLE SEGA CDX (VALEUR 3 000 F)

3ème PRIX 1 JEU AU CHOIX

QUESTION 1 :

QUEL EST LE NOM DE LA PLUS CÉLÈBRE VALLÉE DE L'INFORMATIQUE ?

A) JURASSIC VALLEY

B) SILICON VALLEY C) DEATH VALLEY

QUESTION 2 :

OU SE TROUVE T ELLE ?

A) EN CALIFORNIE

B) AU TEXAS

C) EN FLORIDE

539

TOP ANDRE AGASSI TENNIS **BUGS BUNNY** 399 CHAVEZ BOXING CHOPLIFTER 3 379 CLAYMATES 399 439 DREAM TV 369 EMPIRE STRIKES BACK EQUINOX 379 EYE OF THE BEHOLDER 469 499 FATAL FURY 2 KNIGHTS OF THE ROUND... 489 MEGAMAN SOCCER MEGAMAN X 469 **NBA JAM** 399 NFL FOOTBALL NHL STANLEY CUP 399

GOODIES

(CAHIER+CALENDRIER+ CARTES POSTALES+POSTER+STICKERS)

80

139

TEL

RAMICARDS ... TEL

T SHIRT DBZ PACK DRAGON BALL

RAMICARDS (10) CD MUSICAL DBZ

FIGURINES DBZ (6)

CASSETTES VHS DBZ RANMA 1/2 ET SAILOR MOON

POSTERS, FIGURINES,

SUPER NINTENDO NINJA WARRIOR PINBALL DREAMS 339 PLAYER MANAGER PSG CHAMPIONS 419 R TYPE 3 SECRET OF MANA 399 549 SPACE ACE 349 SUPER METROID 439 199 TIME SLIP TMNT 5 TURN AND BURN 435 ULTIMATE FALSE PROPHE YOUNG MERLIN 379 WORLD CUP SOCCER 94 WOLFENSTEIN 3D 399 DATEL ACT.PRO REPLAY 2 299 JOYSTICK ARCADE MULTITAP 6 JOUEURS 199 X TERMINATOR 60HZ

TEL

449

539

TOP 3DO

DEMOLITION MAN INCREDIBLE MACHINE
MEGARACE
MICROCOSM
NIGHT TRAP ORION OF ROAD
TOTAL ECLIPSE
SUPER WING COMMANDER ROAD RASH WHO SHOT JOHNNY ROCK SHOCK WAVE TENSUJIN DOCTOR HAUSER

TOP PROMOS (NEUFS) SUPER NINTENDO CALIFORNIA GAMES CHUCK ROCK D. FORCE FLASHBACK JAMES BOND JR JAMES BOND JR ANOTHER WORLD AXELAY BEST OF THE BEST CHESS MASTER EARTH DEFENSE FORCE

F1 ROCK-EXHAUST HEAT LEMMINGS MAGIC SWORD PARODIUS ROBOCOP 3 STREET FIGHTER 2 ACTRAISER BLAZING SKIES BLUES BROTHERS **FINAL FIGHT**

KRUSTY'S FUN HOUSE MECHWARRIOR PRINCE OF PERSIA SMASH TV 189 189 189 189 199 149 199 189 SUPER PROBOTECTOR WING COMMANDER **BLAZE ON**

MAIS AUSSI POUR SEGA - 3DO NEO GEO **NEC - CD 32 JAGUAR** GRAND CHOIX TELEPHONEZ



92 07 72 00 DU LUNDI AU SAMEDI DE 11 À 19 heures

3/10

| | ALL GAMES*AXYOM | (1 |
|------|-----------------|----|
| ACAY | ALL OF THE | 16 |

FO.PREVIEWS.PROMOS.NEWS

TIPS.COMMANDES. 24/24 H

| BON DE COMMANDE ET BULLETI | N DE PART | CIPATION AU CONCOURS à envoyer à AXYO | M - BP 89 - 06102 NICE CEDEX 2 |
|----------------------------|-----------|---------------------------------------|--------------------------------|
| TITRES - précisez machine | PRIX | | CONCOURS AXYOM été '94 |
| | | | cochez la honne rénonce |

| TITRES - précisez machine | PRIX |
|---|------|
| | |
| | |
| | |
| participation aux frais de port (consoles 60 F) | +30F |
| Total à payer = | F |

| Prénom | | |
|---------|-------|------|
| Adresse | | |
| | | |
| CP | Ville | |
| Tél | | |

Ma console est une.....

Désirez vous recevoir gratuitement notre catalogue de produits.

QUESTION 1:

QUESTION 2:

LIVRAISON COLISSIMO

| Mandat-lettre | Au facteur à réception (en rajoutant | 40 F) |
|---------------|--------------------------------------|-------|

JE PAYE PAR : Chèque Bancaire

| | PAIEMENT | PAR | Carte | BLeue / | Interbancaire | |
|----|----------|-----|-------|---------|---------------|---|
| 10 | 111 | 1 | 1.1 | 111 | 1111 | 1 |

Date d'expiration :

Signature obligatoire :

ABC

0

N

AB

REVIEW

AVIS

oui!



SPY

Sans être un grand amateur de beat-them-all, je suis un fervent défenseur des Battletoads, qui ont su imposer un style novateur dans un genre qui en manque cruellement. Mais pourquoi coupler le fun et la variété des Battletoads à l'ennui caractéristique des Double Dragon, me suis-je demandé? Pour la variété ET la puissance, tout simplement (et aussi pour d'obscures raisons commerciales, mais ça...). Et le fait de mélanger les ennemis et

les tableaux apporte un plus intéressant à ce jeu, au demeurant fort bien réalisé. Si vous n'aimez pas les Double Dragon, vous n'avez qu'à faire comme moi, et choisir d'incarner les Battletoads. Le tout passera comme une lettre à la poste, vous verrez... Vivement la version SNIN!



PRIX: C
1-2 JOUEURS/ACTION

PRESENTATION

75%

Chaque niveau est entrecoupé de séquences explicatives qui n'apprennent pas grand-chose!

GRAPHISMES

83%

Les niveaux et les ennemis sont tirés des deux épisodes. La taille des sprites est convenable.

ANIMATION

78%

Pas trop de ralentissements, mais des clignotements assez nombreux.

MUSIQUE

79%

On a déjà entendu mieux, mais elle est d'un bon

BRUITAGES

74%

Pas assez nombreux, et quelque peu "fadasses".

DUREE DE VIE

80%

On revient toujours à ce genre de jeu avec un bon copain. Dommage qu'il soit trop facile.

JOUABILITE

84%

Chaque personnage bénéficie de coups spéciaux particuliers, dont la prise en main est très naturelle.

INTERET

86%

La variété et le fun des Battletoads, couplés à la puissance des double Dragon, ça vous dirait?

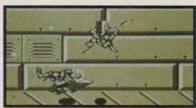
BATTLE TOADS THE ULTIMATE TEAM DOUBLE DRAGON

Beaucoup d'amateurs de beat-them-all connaissent bien Battletoads et Double Dragon. Mais les plus fanatiques d'entre eux pouvaient-ils imaginer que ces deux jeux allaient faire l'objet d'une fusion plus que surprenante?

Eh oui! les deux produits phare de Tradewest se voient enfin réunis pour le plus grand plaisir des amateurs de combat de rue. Au menu des festivités, on vous propose bien entendu d'incarner les différents protagonistes des deux séries (Billy et Jimmy pour Double Dragon, Rash Zits et Pimple pour Battletoads). Mais, surtout, vous aurez le plaisir d'évoluer dans des décors et d'affronter des ennemis issus des deux hits, composant un cocktail détonant. Vous retrouverez donc les punks sanguinaires des Double Dragon ainsi que la partie à moto-jet des Battletoads... La variété est donc à l'honneur. On notera également que chacun des combattants possède des coups spéciaux qui lui sont propres et que ces coups évoluent à chaque niveau traversé. Il ne vous reste donc plus qu'à comprendre comment les réaliser pour vous délecter des animations hilarantes qui parsèment le jeu... Nos trois crapauds en goguette n'ont rien perdu de leur charme.



Une planchette japonaise, ça s'appelle. On voit à peine les pieds du personnage en haut à gauche de l'écran.



La partie à moto-jet vous obligera à faire preuve d'adresse et de force: l'adresse pour éviter les obstacles, la force pour exploser les rôdeurs.

QUE DE CHOIX...



Demandez mes persôôôs! Ils sont bôôô, mes persôôôs. Allez madame, un petit effort... 250 francs seulement et vous repartez avec l'homme de votre vie. Ils sont bôôô... sir d'incarner les personnages de la série des Battletoads ou ceux de la saga des Double Dragon. Et le fait de pouvoir changer de personnage augmente d'autant la durée de vie.

Vous aurez tout loi-



Si mes souvenirs sont bons, le coup de coude sauté n'était pas une spécialité de Jimmy. Les Battletoads ont remis de l'ordre dans tout ça.



Mais ce coup de poing-là, je l'ai déjà vu quelque part! Chaque niveau vous permettra d'acquérir une technique différente.



JEUX S. NINTENDO EURO ET US

349 F + 0' **ACTION REPLAY 2** 449 F + 0 KICK OFF 3 449 F + 0 WORLD CUP 94 469 F + 0 BOMBER MAN 2 (US) 479 F + 0 ILLUSION OF GAIA (US) 479 F + 0 BELLE ET LA BETE 489 F + 0" FIGHTER HISTORY 499 F + 0' LORD OF THE RING SUPER STREET FIGHTER (US) 499 F + 0 SOCCER SHOOT OUT (US) 499 F + 0 DRAGON BALL Z 3 (V.F.) 539 F + 0

+ DE 1000 AUTRES

JEUX MEGADRIVE

349 F + 0' **ACTION REPLAY 2** 395 F + 0° WORLD CUP 94 KICK OFF 3 395 F + 0 **OUT RUNNERS** STREET OF RAGE 3 429 F + 0 REBEL ASSAULT (MDCD) RISE OF THE DRAGON (MDCD) 499 F + 0 SUPER STREET FIGHTER 549 F + 0 DRAGON BALL Z 3 (V.F.)

+ DE 1000 AUTRES

ON RACHETE CASH JEUX MEGADRIVE 100/150 F JEUX S. NINTENDO 100/200 F

JEUX 3 DO

375 F + ROAD RASH 395 F + SHOCK WAVE 375 F + 0 MEGARACE WHO SHOOT JOHNNY ROCK 375 FA 375/ PISTOLET

+TOUS LES AUTRES

JEUX NÉO-GÉO

1390 F + 0' WORLD HEROES JET 1390 F + 0' SIDEKICK 2 1390 F + 0° ART OF FIGHTING 2 1390 F + 0 TOP HUNTER

+ LES OCCASES

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

PRIX

Nº 1 : GARUC J Nº 6 : METAL KOURA

Nº 2 : DOC WILLOW Nº 7 : RED RIBBON Nº 3 : THALES Nº 8 : BROLY STORY Nº 4 : NAMECK

Nº 9 : BOJACK Nº 5 : KOURA Nº 10 : DOC EIGUI

Versions Originales

Pour les cassettes 7, 8, 9, 10 MANUEL TRADUIT EN FRAN ÇAIS On est encore les seuls !!!

TOUTES LES CONSOLES D'OCCASION A DES PRIX DELIRE III

MEGADRIVE à partir de SUPER NINTENDO à partir de 449 F + 0 1390 F + 0 NEO GEO à partir de AMIGA CD 32 à partir de 1690 F + 0

PRIX

Elle est là, elle est enfin arrivée! LA SUPER GAME BOY

MEGADRIVE II

+ 2 PADS

NTSC PAL

PAL

+ 5 JEUX - 989 F + 0

3 DO + 2 JEUX

CRASH'N BURN + J. MADDEN FOOTBALL

SUPER NINTENDO

459 F + 0F

- 3690 F + 0 4290 F + 0
- 890 F + 0 890 F + 0
- 890 F + 0 + RANMA 1/2 -

+ ALADDIN -+ MANSELL -890 F + 0 + J. PARK

COORDONNÉES Prénom:

Code Postal

TITRES

adresse: ..

FRAIS DE PORT GRATUITS - SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F

TOTAL REGLEMENT

CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL : CARTE BANCAIRE

CONSOLES

Expire fin

CONTRE REMBOURSEMENT(rajouter 30 F)

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles - Téléphone au : (16) 92 02 06 04 - Fax : 93 20 97 03 Ce serveur est indépendant du service Minitel du magazine CONSOLES + (3615 TC PLUS)



Vous noterez bien peu de changements par rapport à la version Megadrive: les monstres sont toujours aussi résistants, les tableaux sont très similaires. Seules la qualité graphique et la musique sont descendues d'un niveau. Revue de détail de la hébête verte aux vêtements déchirés.

Le parcours-combat dans lequel vous aurez le plaisir d'évoluer est intéressant à plus d'un titre. D'une part, les capacités de consoles comme la SMS et la GG sont très correctement exploitées. D'autre part, Hulk innove agréablement dans le genre du beat-themall. Jugez-en par vous-même: vous trouverez dans ces versions cinq niveaux originaux qui vous permettront d'évoluer dans des mondes aux graphismes corrects, bourrés d'ennemis plus vicieux les uns que les autres. Vous rencontrerez des boss fidèles aux comics en vogue, et, surtout, votre personnage principal aura la possibilité d'utiliser des coups spéciaux aussi nombreux que fracassants. C'est grâce à ceux-ci que Hulk prend tout son intérêt, puisqu'ils vous permettent d'aborder les ennemis de manière complètement différente à chaque fois.



Plutôt que d'user de la force brute sur ce vilain volant, essayez de comprendre son système de déplacement. Les résultats ne se feront pas attendre.



Mieux vaut esquiver plutôt que se prendre de tels missiles en pleine tête.



Une fois votre périple sur Terre terminé, vous aurez l'honneur de déambuler sur une planète fort dangereuse.



Une fois votre jauge d'énergie "Hulk" réduite à néant, vous vous transformerez de nouveau en humain. Il ne vous reste plus qu'à prier, surtout face à un adversaire de cette trempe.

LA VERSION GAME GEAR

Les plans de jeu de la version Game Gear sont identiques à ceux de la version Master System. Toutefois, on remarquera que, comme à l'accoutumée, la version GG est plus rapide que la version SMS et qu'elle affiche des graphismes de meilleure qualité. Mais un beat-them-all sera toujours un beat-them-all, et les notes attribuées conviennent donc aux deux versions.



AVIS

oui!



Non mais, vous avez vu ce type! Il frôle la tonne, il arbore un surplus de muscles dont il ne sait plus que faire, il court comme une gazelle et en plus il est vert. C'est pas possible, ça... Comment voulez-vous vous identifier à un personnage de cet acabit? Moi, je l'aime bien, Mario. Il est mimi avec sa salopette. Le géant vert, lui, il les déchire, les salopettes, à force de gonfler ses pectoraux... Mais ne nous égarons pas: il est quand même

sympa, ce jeu proposé par US Gold, et tout à fait à la hauteur des 8 bits. Même si l'on a affaire à un beat-them-all linéaire et assez répétitif, on s'amuse, et c'est le principal. Et si l'on ajoute à ce plaisir de jeu une réalisation technique d'un bon niveau, on peut dire que c'est du bon boulot...



US GOLD/SEGA PRIX: C 1 JOUEUR/BEAT'EM ALL

PRESENTATION

74%

Quelques écrans animés en guise de transition entre les niveaux. Rien de fantastique à signaler.

GRAPHISMES

. . .

De nombreux clignotements mais une qualité graphique intéressante pour ces deux supports.

ANIMATION

79%

Les mouvements des personnages sont fluides et bien décomposés, et les scrollings sont de qualité

MUSIQUE

73%

On ne peut pas en demander trop à la SMS, ni même à la Game Gear.

BRUITAGES

70%

Classiques et sans grande envergure.

DUREE DE VIE

78%

Les habituels Continue infinis nuisent un peu à la durée de vie, mais le jeu est assez difficile.

JOUABILITE

79%

Hulk dispose de très nombreux coups qui sont pour la plupart très faciles à exécuter.

INTERET

80%

Hulk renouvelle parfaitement le genre des beatthem-all sur SMS et GG, en proposant un jeu tout à fait dans l'ambiance des comics.

HARWEST GAMES

RCS LYON B 390 656 76 FAX: 78.77.94.10 TEL: 78.01. 68. 57 IMPORT DIRECT U.S.A

SEGA - NINTENDO SONT DES MARQUES DÉPOSÉES

MEGADRIVE Virtua Racing 531 F Dragon Ball Z 497 F Landstalker 395 F NBA Showdown 410 F Formula One Flashback 410 F Eternal Champion 454 F Aero The Acrobat 362 F Aladdin 403 F Bulls vs Blazer 282 F Championship Pool 390 F 396 F Columns 3 Davis Cup Tennis 362 F Dragon's Revenge 379 F Dr Robotnik 342 F Jurassik Park Robocop vs Terminator 423 F Rocket Knight 362 F Shadow Run 403 F Spiderman vs X Men 328 F Startrek 410 F T2 Judgement Day 349 F 443 F Tecmo NBA Basket Wimbledon Tennis 355 F WWF Royal Rumble 406 F Barbie 409 F Green Dog 247 F Waynes World 362 F PGA European Golf 317 F Column 3 Skitchin 362 F Phantasy Star 4 497 F Monster World 4 497 F Family Feud 395 F **RBI 94** 429 F

| SUPE | R N | INTEND | C |
|------|-----|--------|---|
| | PRO | мо | |
| FIFA | FO | OTBALI | |
| | 423 | F | |

MEGADRIVE

PROMO

VIRTUAL RACING

531 F

| Fifa Football | 423 I |
|--------------------|-------|
| Equinox | 395 I |
| Megaman X | 450 H |
| Secret of Mana | 468 F |
| Kings of Dragons | 372 F |
| Megaman Soccer | 457 F |
| Aladdin | 450 F |
| Alien 3 | 417 F |
| Clayfighter | 299 F |
| Clay Mates | 403 F |
| Legend | 403 F |
| Legend of Zelda | 355 F |
| L'Empire C. Attack | 457 F |
| Lufia | 457 F |
| Mario All Stars | 423 F |

SUPER NINTENDO

| SUPER MINIE | MD | U |
|------------------------|------------|-----|
| Mystical Legend | 234 | F |
| NHL Hockey 94 | 423 | F |
| NHL Stanley Cup | 382 | F |
| Nigel Mansell | 430 | F |
| Rock'n Roll Racing | 410 | F |
| Side Pocket | 410 | F |
| Star Trek | 470 | F |
| Super Mario Kart | 382 | F |
| Turtles Fighter | 450 | F |
| Wizardy 5 | 457 | F |
| Young Merlin | 430 | F |
| Barbie | 442 | F |
| Nigel Mansell's Racing | 429 | F |
| Tecmo NBA Basketball | 456 | F |
| Tmnt IV in Times | 274 | F |
| Mario's Missing | 416 | F |
| Mario's Time Machine | 416 416 | F |
| NHL 94 | 422 | F |
| Zool | 395 | F |
| NBA Showdown | 409 | F |
| NBA Action | 409 | F |
| Goofy | 402 | F |
| Caesar's Palace | 395 | F |
| Super Metroid | 429 | F |
| Wheel of Fortune | 402 | F |
| Fatal Fury 2 | 456 | F |
| Rocko's Modern Life | 409 | F |
| Joe & Mac 2 | 395 | F |
| Bebe's Kid | 389 | - 1 |
| Family Feud | 395 | F |
| RBI 94 | 422 | F |
| World Class Soccer | 409 | F |

SUPER NINTENDO

CATALOGUE 30 F

SEGA CD

| | | _ |
|------------------|-----|---|
| Wing Commander | 409 | F |
| Tomcat Alley | 402 | F |
| Rise of Dragon | 389 | F |
| Dark Wizard | 402 | F |
| My Paint | 362 | F |
| Mortal Kombat | 362 | F |
| CD Sonic | 362 | F |
| CD Final Fight | 355 | F |
| CD Jurassik Park | 402 | F |

| Alien 3 | 226 | F |
|-------------------------|-----|---|
| Top Gun | 226 | F |
| Batman Return of Joker | 226 | F |
| Mickey Mouse | 267 | F |
| Cool Spot | 233 | F |
| TMNT III Radical Rescue | 267 | F |
| Batman Animation | 280 | F |
| Robin Hood | 240 | F |
| Blue Brother | 247 | F |
| Dracula | 267 | F |

CAMEROV

BON DE COMMANDE À RETOURNER À : HARWEST GAMES B.P 30 69633 VÉNISSIEUX CEDEX

| NOM REGLEME | NT: | | |
|---------------------------------|--------------------------------------|----------------|-------|
| () Chèque | TITRES | CONSOLE | PRIX |
| PRENOM() CCP | | | |
| () Mandat | | | |
| ADRESSE | | | |
| | | | |
| VILLE | Les jeux sont expédiés par colissimo | Port-Emballage | +20 F |
| CODE POSTAL TEL | expédiés par colissimo | Total à payer | |
| UN TEE-SHIRT GRATUIT POUR TOUT. | E COMMANDE | | |

REVIEW

Tout à fait dans le genre de Hang On, GP Rider montre que les grosses cylindrées sont toujours à la mode.

Grosses cylindrées? Enormes cylindrées, devrais-je dire, car les trois bolides proposés dans GP Rider sont dotés de moteurs surpuissants. Chacune de ces motos possède des caractéristiques particulières. La première aura par exemple une bonne tenue de route, une autre sera plus rapide, tandis que la dernière aura une carène plus lourde et sera donc moins maniable. Essayez-les toutes, voyez laquelle vous est le plus agréable à conduire, et lancez-vous dans les quatre modes de jeu proposés... Tournoi, Grand Prix, Tour du monde... la diversité est à l'affiche dans GP Rider. Imaginez un peu: vous aurez le plaisir de parcourir les plus grands circuits mondiaux avec les concurrents les plus ardus. Et tout ça dans des décors incroyablement beaux, qui vous feront oublier l'inénarrable Hang On ou le récent Road Rash.



oui!



De ma vie je n'avais vu course de motos aussi belle sur Game Gear. Les décors ont fait l'objet d'un soin tout particulier, et tous vos trajets seront ponctués par des décors se rattachant au pays traversé. C'est tout bon-

nement hallucinant. De plus, le nombre de modes de jeu relance sans cesse l'intérêt du soft en proposant des niveaux de difficulté bien adaptés et des styles de conduite très variés. Bref, GP Rider est la simulation de course de motos par excellence. Il est rapide, beau, varié, intéressant... Qu'est-ce que vous voulez que je vous dise, après ça... sinon qu'il ne vous reste plus qu'à l'acheter!



Dans l'option Coupe du monde, la chute est généralement synonyme de perte de temps trop importante. N'hésitez pas à ralentir un maximum dans les virages vicieux.





Les concurrents rencontrés sont particulièrement difficiles à rattraper. Essayez de vous retrouver en pole position et le problème disparaîtra.



Les jolis vols planés de ce genre sont monnaie courante. N'oubliez pas que vous pouvez freiner!

DE LA VARIÉTÉ NAÎT L'INTÉRÊT...

En plus des multiples décors, vous pourrez vous délecter de modes de jeu assez complets qui relanceront sans cesse l'intérêt de GP Rider. Mais vovez plutôt...



Vous voici dans l'option Tour du monde. La barre en haut de l'écran représente votre évolution dans le niveau. Il ne vous reste que 19 secondes pour arriver à la prochaine étape.



Encore plus beau que sur les cartes postales que vous n'allez pas manquer de nous envoyer (non?), ce coucher de soleil vous fera rêver.



SEGA/SEGA FRANCE PRIX: C

1-2 JOUEURS SIMULTANES/COURSE DE MOTOS

PRESENTATION

dont

Rien de bien fantastique à se mettre sous la dent.

GRAPHISMES

87%

Les décors sont somptueux et les couleurs parfaitement choisies.

ANIMATION

91%

Une telle impression de vitesse a été rarement égalée sur portable. Ahurissant!

MUSIQUE

74%

Absente durant les courses, elle rythme toutefois bien les phases de transition.

BRUITAGES

11%

Les vrombissements du moteur sont convaincants.

DUREE DE VIE

2/10/

Quatre modes de jeu assez complets qui vous tiendront longtemps en haleine.

JOUABILITE

270/

Le bolide se contrôle avec intelligence et délicatesse. Tout ce qu'il faut, quoi!

INTERET

91%

Dans son genre, GP Rider est une réussite, laissant loin derrière Hang On sur ce même support.



VSOLES ENQUÊTE ... SUR SES LECTEURS

L'enquête lancée au mois de septembre de l'année dernière nous a permis d'améliorer considérablement la qualité de CONSOLES+. Afin d'être encore plus près de toi et de mieux te servir (des croissants chauds au petit déj'), CONSOLES+ relance une nouvelle enquête sur ses lecteurs. Ta mission, si toutefois tu l'acceptes, consiste à répondre à ce questionnaire avant le 1er septembre 1994. Ne tarde pas, il en va de la vie des testeurs, de Ze Killer, de Bomboy, des escargots de Bourgogne, de la France, du monde entier, voire même de l'univers!

| A / TOI | ET LES JE | UX VIDEO | A6 - Entre tes achats et les cadeaux que mensuel est consacré à l'achat de jeux ? | tu reçois, quel budget |
|-------------------------------|---------------------------|-------------------|---|---|
| | | | A / console | B / micro |
| A1 - Possèdes-tu? | | | a) 100 à 300 F | A |
| a) une console | | | b) 301 à 500 F | Ø |
| b) un micro | | | c) 501 à 700 F | |
| c) les deux | | | d) Plus de 700 F | 0 |
| A2 - Quel matériel p | ossèdes-tu et quel matér | riel souhaites-tu | A7 - Où achètes-tu habituellement tes jeu a) Boutiques spécialisées | ıx ? |
| acquem : | la manadala | to any batter | b) FNAC, Virgin | |
| | Je possède | Je souhaite | c) Hypermarchés | × |
| | | acquérir | d) VPC | |
| | | | e) Rayons spécialisés grande distribution | Ø |
| I-CONSOLES | | | | A |
| a) NES | | | (type Conforama, Boulanger, Darty, etc.) | |
| b) SUPER NINTEND SUPER NES | | | A8 - Qu'est-ce qui te donne envie d' achet | er un nouveau jeu ? |
| SUPER FAMICON | | | (plusieurs réponses possibles) | |
| c) MASTER SYSTEM | 1 🗆 | | a) Les tests dans les magazines spécialisés | |
| d) MEGADRIVE | × | | b) La publicité | N |
| e) MEGADRIVE 32 | Ö | | c) Les démos chez les revendeurs | 0 20 |
| f) MEGA CD | 0 | 50 | d) Les conseils d'un copain | |
| g) CORE GRAPHX | | Ö | e) Les conseils d'un vendeur | 0 |
| h) NEO GEO | | 0 | f) Les infos sur l'emballage du jeu | 8 |
| i) LYNX | × | | | |
| j) JAGUAR | Ô | 2 | | |
| | | Ø | D / TOLET CON | COLEC |
| k) 3 DO | | | B / TOI ET CON | SULES + |
| I) CD-I | 0 | 0 | | THE RESERVE TO SHARE THE PARTY OF THE PARTY |
| m) AMIGA CD 32 | | | B1 - Habituellement, qu'est-ce qui te doni | ne envie d'acheter un |
| n) Autre, précise : | | | magazine (une réponse par ligne) ? | is similar a definition and |
| | | | | OUI NON |
| II -MICROS | | | a) Je l'achète régulièrement (ou abonné) | 0 0 |
| o) MAC | 0 | 0 | b) Je l'ai vu chez un copain | |
| p) PC | | × | c) Le nombre de pages à lire d) La couverture | 0 0 |
| q) Lecteur CD-ROM | | | e) Les affichages | |
| | | | f) Les cadeaux offerts dans le magazine | |
| A3 - Quels types de | jeu préfères-tu? (3 choix | maximum) | g Les sujets à lire à l'intérieur | 9 0 |
| a) Jeux d'aventures | M | | | |
| b) Simulation | 6 | | B2 - Tu as choisi CONSOLES +, tu le lis | |
| c) Action | | | a) Tous les mois | |
| d) Réflexion | | | b) 6 à 10 fois par an | <u>_</u> |
| e) Sport | 0 | | c) 3 à 5 fois par an d) 1 à 2 fois par an | |
| | | | e) Moins souvent | 7 |
| f) Shoot-them-up | 0 | | c) World Souverit | |
| g) Plates-formes | 7 | | B3 - Souhaites-tu t'abonner à CONSOLES | +? |
| h) Beat-them-all | | | a) OUI | |
| i) Tir | | | | |
| j) Auto-moto | 0 | | B4 - En dehors de toi, combien de person numéro de CONSOLES + ? | |
| A4 - Combien de jeu | x possèdes-tu ? | | 1 personne | |
| a) De 1 à 5 | ☐ d) De 21 à 5 | 0 0 | Plus de 5 personnes | |
| b) De 6 à 10 | e) Plus de 50 | | B5 - Quels autres magazines consoles ou | micros lie-tu 2 |
| c) De 11 à 20 | | | a) Astucemania | |
| | | | b) Banzzaï | er 🗆 |
| A5 - Combien de ieu | x achètes-tu par mois ? | | c) Génération 4 i) Player Or | |
| | 2 jeux □ 3 jeux □ | Plus de 3 jeux □ | d) Génération PC 🔲 j) Nintendo | Player |
| 100 | - loav - o loav - | i lus de o jeux 🗅 | e) Joypad (T. k) Super Po | wer |

f) Joystick

I) Supersonicm) CD Média

B / TOI ET CONSOLES + (suite)

| D/ IOIL | • | 701 | IOULLO | T (Suite) |
|---|-------------------------------------|--------------------------|-------------------------------|---------------------------------------|
| B6 - Sois pur et dur, n suivants (sur 100 %) a) CONSOLES + b) PLAYER ONE c) JOYPAD | | eévère 34 33 33 | % % | zines |
| B7 - L'avis des journa | listes | de C | ONSOLES + dé | termine-t-il ton |
| achat? | | L1 | NON T | |
| a) OUI 🗆 | | D) | NON 🗆 | |
| B8 - Que penses-tu de | s tes | sts de | CONSOLES + | ? (un seul choix par |
| ligne) a) Complets | 0 | ou | Incomplets | |
| b) Fiables | 0 | ou | Fantaisistes | ŏ |
| c) Sympas | | ou | Sévères | 0 |
| d) Délirants | | ou | Ennuyeux | |
| B 9 - Quelles sont les les tests t'intéressent | ? | SF | - C | JAGUAR |
| *************************************** | | | | |
| B 10 - Quelles rubriqu (plusieurs réponses p | es so | oles) | | |
| a) Trombinoscope | | Ac | liminuer | A développer |
| b) Top Flop | | | 0 | Ö |
| c) Le Japon en direct | | | | 0 |
| d) Work in progress e) News | | | | |
| f) Previews | | | ō | ō |
| g) Tips | | | 0 | 0 |
| h) Reviews i) Dossier thématique | | | | |
| j) Dossier (type CES) | | | 0 | Ö |
| k) Rubrique Arcade | | | 0 | 0 |
| Courrier Speedy Gonzatest | | | | |
| n) Ze Killer | | | 0 | |
| o) P.A. | | | 0 , | |
| B11 - Au sujet des cad [classe par préférence a) Un guide de poche s b) Un pin's c) Un poster d) Un transfert à coller e) Un tatouage f) Des stickers g) Des mangas h) Un booklet de plans Si tu as des idées, donn | e de 1 sur le sur to de je | I (ton) s jeux on tee- | oréféré) à 7 (le (tips) Shirt | moins sympa)] () () () () () () () (_ |
| B 12 - Les mangas, tu qu'est-ce que tu aimer a) Des news sur les ma b) Une rubrique régulièr c) Des publications de r d) Aucune rubrique spé | rais v ngas re sur nanga | les ma | aque mois dan angas | A cette occasion, s CONSOLES+ ? |
| B 13 - Serais-tu favora CONSOLES+ ? a) Oui | | la pai | | de jeu dans |
| | | | | |
| B 14 - Depuis que tu li t'a le plus séduit ? | s CO | NSOL | ES+, quelle a é | té la couverture qui |

| B 15 - D'après toi, mis à part le café sucré, qu'est- dans CONSOLES+? | ce qui | manque | |
|---|--------|--------|---|
| | | | |
| C / ENTRE NOUS QUI I | ES- | TU ? | |
| C 1 - Tu es de sexe : a) Masculin b) Féminin | | | |
| C 2 - Dans quel département vis-tu ? Note les 2 premiers chiffres de ton code postal | (| _) | |
| C 3 - Tu habites : a) Une commune rurale b) Une ville de moins de 20 000 habitants c) Une ville de 20 000 à 100 000 habitants d) Une ville de plus de 100 000 habitants e) Paris ou sa banlieue | 00000 | | |
| C 4 - Tu es âgé de : a) Moins de 8 ans □ f) De 21 à 24 ans b) De 9 à 11 ans □ g) De 25 à 34 ans c) De 12 à 14 ans □ h) De 35 à 49 ans d) De 15 à 17 ans □ f) De 50 à 64 ans e) De 18 à 20 ans □ f) De 65 ans et plus | 00000 | | |
| C 5 - Quelle est la profession de ton père ou de ta a) Agriculteur b) Artisan, commerçant c) Profession libérale d) Cadre supérieur e) Profession intermédiare (cadre moyen, technicien) f) Employé g) Ouvrier h) Inactif | mère | ? | |
| C 6 - Exerces-tu un emploi ? a) Oui | | | |
| C 7 - Si tu n'exerces pas d'emploi, tu es : a) Ecolier (école primaire) b) Collégien (de la 6 ^e à la 3 ^e) c) Lycéen (de la secondeà la terminale) d) Etudiant (au-delà de la terminale) | 0000 | | |
| C 8 - Mis à part les jeux vidéo et les sucettes à l'an te passionne dans la vie ? | | | ı |
| | | | |
| NomPrémonAdresse | | | |
| Code PostalVille | | | |

Retourne-nous ton questionnaire à l'adresse suivante : Enquête CONSOLES + Service Publicité 75754 PARIS Cédex 15



Export Worldwide Export tous pays Distributeur Panasonic 3DO - Distributeur ELECTRONIC ARTS Importateur - Distributeur ATARI

Livraison CHRONOPOST en 24 H

(1) 46.24.33.19

Le Spécialiste 3D0 et JAGUAR

Nous sommes fournisseurs attitrés de très nombreux magasins et chaines spécialisées en jeux vidéo. Nous vous offrons un service de VPC rapide efficace et sérieux. Alors n'hésitez pas à nous contacter pouur de plus amples renseignements.

Revendeurs Contactez Nous!

(0)

3 D O

Distributeur

Panasonic

3DO



Version Française - Version NTSC Livrée avec 2 jeux + 1 CD de démo MAINTENANCE 3DO

Une équipe de techniciens à votre service pour l'entretien et la réparation de vos 3DO

ACCESSOIRES 3DO

Full Motion Vidéo Lisez vos Vidéo CD 12cm sur votre 3DO.

★Pistolet 3DO

Devenez un veritable tireur d'élite sur votre 3DO. JOYSTICK 3DO

Enfin un Joystick sur votre 3DO 2ème manette

Version Française

JL ATARI"

Jeux

Checkered flag 2 Aliens vs Predator Club Drive Tempest 2000 Crescent Galaxy Raiden Dino dudes Tiny Toons...

Accessoires

2ème manette Modem



distance par téléphone

3615 ALL GAMES*JPF Nouveau Serveur Minitel

3615 ALL GAMES*JPF

Consultez, Commandez les dernières nouveautés en jeux et en consoles sur notre service minitel mis à votre disposision

NOUVEAUTE JEUX 3DO

- Demolition Man

- Cowboy Casino

- Star Control II

- Jurassic Park

- Orion off Road

- Burning Soldier

- Letter from past

- nbr jeux d'occaz

pour adultes

- Road Rash

- Shock Wave

- Pyramide

- Softs

- Pataank

- Gridders

- Ball Z

- Total eclipse

- Escape

- Pebble Golf - Mad Dog II

- Stellar 7

- Night Trap

- John Madden

- Twisted

- Dragon's Lair

- Super Wing

- Sewer Shark

Sherlock Holmes

- Who Shot J.Rock? - Ghost Hunter

- Out of this Word

- Fireball

- Ultraman

- Microcosm

- Wacky Races

- Takeru RPG

- Doctor Hauser

- Tetsujin RPG

- Way of the Warrior - Megarace

Special Pack!

Pack Foot : John Madden + Manette Pack Shoot : Pistolet+Who Shot Johnny Rock ?

Payez en 10 fois pour tout achat d'une Console.

Exemple: une console 3DO ver PAL prix TTC: 3990 FF

Vous payez 10 x 399,00 FF

avec un apport personnel de 341.14 FF. Montant total du crédit : 3648.85 FF. Coût du Crédit : 341.14 FF. Coût total de l'achat à crédit : 4331.14 FF. TEG : 19.92% Hors assurances facultatives et sous réserve d'acceptation du dossier par Franfinance Crédit et dans la limite du découvert autorisé

Livraison ST CHRONOPOST en 24 H



Commandes Express par Téléphone ou Fax

Livraison CHRONOPOST en 24 H

Réglement

Carte-Bleue

Mandat

Contre-Remboursement

Tel (1) 46 24 33 19

62 Bis av Charles de Gaulle 92200 Neuilly s/seine - Metro Sablons

Fax (1) 47 45 23 54

CONSOLES + RUBRIQUE COURRIER 75754 Paris Cedex 15

Salut les p'tits gars, alors, en vacances? Vous en avez de la chance... Partir en vacances au bord de la mer, à la montagne ou à la campagne, pendant que moi, Bomboy, suis obligé de rester enfermé tout l'été à la rédaction à dépouiller votre (très) nombreux courrier! Ce n'est pas comme cela que je vais bronzer, moi! Mais enfin, il ne faut pas que je me plaigne: j'ai acheté des lampes UV pour pouvoir prendre des couleurs tout en travaillant à Consoles+. C'est pas génial, ca? En plus, je me suis aussi fait installer une grande baignoire (toutes proportions gardées) dans les toilettes du cinquième étage. Comme cela, j'ai vraiment l'impression d'être, moi aussi, en vacances. Mais c'est qu'il en a dans la tête, Bomboy! L'ennui, c'est que Trollie est constamment en train de s'y baigner et, avec tous les poils qu'il perd, la bonde d'évacuation de la baignoire se bouche à chaque bain qu'il prend. Il va falloir que je l'amène chez un coiffeur. Si jamais vous en connaissez un bon qui n'ait pas peur des trolls, faites-moi signe, O.K.? A part ce petit désagrément, je suis hyper content d'avoir reçu autant de réponses aux concours Photo-Montage et Timbre-Bomboy!

Continuez à vous secouer les méninges, car ils ne sont pas encore terminés. Ce mois-ci, je ne vous parlerai ni de Spy, ni de Niiico et encore moins de Sam. Après le stage de commandos para qu'ils ont suivi le mois dernier, ils sont couverts de bleus et de bosses, et passent leur temps à l'infirmerie. Je leur avais bien dit que c'était une mauvaise idée, ce stage, mais enfin...

la prochaine fois, ils sauront qu'un conseil de Bomboy vaut mieux que deux tu l'auras! Allez, assez discuté, passons immédiatement à votre courrier, fidèles lecteurs!

Bomboy, seul nain à partir en vacances au bord de la mer dans ses toilettes, à la montagne dans son lit superposé et à la campagne dans son pot de fleurs

UNE LETTRE ANONYME NOUS EST PARVENUE, SON PROPRIÉTAIRE EST PRIÉ DE VENIR LA RÉCLAMER

Salut Bomboy, je vais t'écrire une lettre longue un peu courte.

1) Sortira-t-il un jour sur les écrans de télévision Dragon Ball Z en film? Si oui, quand? (Sinon, je pleure...)

2) Mon copain possède Dragon Ball Z 2 sur Super Famicom, et il ne sait pas lire le japonais (toi non plus, je pense). Il te supplie de ma part de nous faire un dossier entier sur les coups spéciaux. Il serait vraiment content. En plus, cela fait trois mois qu'il attend ce moment, et s'il faut qu'il attende le Consoles+ du mois prochain, il va vraiment être déçu, car je peux te dire qu'il n'est pas patient du tout!

3) Quel jeu aimes-tu le plus entre Dragon Ball Z 2 et Street Fighter II Turbo? (A mon avis, c'est DBZ 2...) 4) Passerez-vous quelques photos de DBZ 2 en version française? 5) Réponds-moi sincèrement: es-tu vraiment petit? 6) Quelles sont les différences entre DBZ 2 sur SNIN et DBZ 2 sur SFC? 7) Y aura-t-il un jour un NBA Jam 2 en salle d'arcade? Si oui, quand? 8) DBZ 2 sur Super Famicom est-il mieux que DBZ 2 sur Super

Nintendo?

9) Quel magasin me conseilles-tu si je souhaite acheter DBZ 2 en version française au prix le plus bas?

Bon, je te laisse, et j'espère que tu publieras ma lettre!

X [Pas de signature.]



Alors, voilà que je reçois des lettres anonymes? On se croirait en plein polar américain des années cinquante: un nain, moi, Bomboy, reçoit une lettre anonyme et est retrouvé ligoté dans son appartement... Heureusement, j'ai un super-troll de garde à mes côtés (quand il ne prend pas de bain!). Je vais quand même répondre à cette lettre, en espérant que son auteur se reconnaîtra.

1) Je ne sais pas si un film de Dragon Ball Z verra le jour, mais pourquoi pas? Il y a bien un film de Street Fighter II qui va sortir au Japon! Avec le succès mondial de cette série, je ne serais pas étonné de voir, en premier lieu, sortir un grand dessin animé (comme "Akira"...). Affaire à suivre. 2) Mon p'tit gars, tu t'avances un peu vite. Je parle couramment le japonais, le chinois, le coréen, le suédois, le yougoslave et j'ai quelques notions de russe! Faire un dossier sur les coups spéciaux de DBZ 2? Ce n'est pas au programme pour l'instant, car, pour ce genre de questions, une personne très compétente se fera un plaisir de te répondre. Il te suffit de composer le 46 62 28 02 (précédé du 16 pour la province) le mercredi après-midi de 13 h 30 à 17 h 30 et le vendredi soir de 17 heures à 19 heures, Switch t'attend au bout du fil!



Cela devrait permettre à ton copain de ne pas perdre patience!

3) Je vais être franc avec toi: je préfère de loin Street Fighter II Turbo! Ses graphismes sont incomparables avec ceux de DBZ 2! Les coups spéciaux sont aussi très originaux. Mais tu sais, ce n'est pas parce que je préfère SF II turbo à DBZ 2 qu'il faut que tu penses comme moi. Tous les goûts sont dans la nature.

4) Oui, si tout va bien, on devrait passer une ou deux photos de DBZ 2 en version française dans la rubrique de mon ami mexicain Speedy Gonzatest. Ce type est tellement rapide qu'on ne le voit pratiquement jamais! Le temps d'entendre la porte s'ouvrir et le voilà déjà reparti! 5) Sincèrement, je suis bien plus petit qu'on veut bien le croire, c'est pour dire! 6) Les différences entre le DBZ 2 français et le DBZ 2 japonais sont minimes: mis à part les textes, qui ne sont plus les gribouillis incompréhensibles de la version SFC, je ne vois pas grand-chose de nouveau. Cependant, il probable que ceux qui possèdent une Super Famicom verront leur DBZ 2 japonais "tourner" plus rapidement que ceux qui feront fonctionner la version française sur une Super Nintendo (rapport à la différence de fréquence du courant électrique, qui permet aux microprocesseurs de la SFC des calculs légèrement plus rapides).

Mais il n'y a pas de quoi être jaloux.
7) Je ne sais pas si je peux déjà vous le dire... Allez, si, puisque vous insistez!
Il y aura en effet un NBA Jam 2 dans les salles d'arcade. Il est encore trop tôt pour annoncer une date de sortie précise, mais les programmeurs sont en train de bosser dessus. Nouveaux smashes, nouveaux joueurs et graphismes encore plus léchés sont annoncés.

Bien entendu, des versions sur consoles (16 ET 32 bits, s'il vous plaît) verront aussi le jour. Vivement demain! 8) Non, je t'ai déjà en partie répondu dans la

sixième réponse, DBZ 2 sur Super Nintendo et DBZ 2 sur Super Famicom seront strictement identiques pour ce qui concerne les graphismes et les bruitages.

9) Je ne peux pas te conseiller tel ou tel magasin. Le plus simple est de feuilleter ton Consoles+ et de téléphoner à chacune des boutiques qui annoncent le jeu DBZ 2. Il te suffit ensuite de choisir laquelle affiche le

prix le plus intéressant. Ce n'est pas plus compliqué que cela.

Bomboy, nain anonyme qui ne signe jamais les réponses des lettres du

courrier des lecteurs.

TRUNK, C'EST UN NOM, ÇA?

Salut à toi, Bomboy. Ton mag est "superextra-génial-sensasdément"! C'est long, hein? Bon, assez fait dans la dentelle, passons aux questions. 1) Je suis un dingue de DBZ 2 et je cherche désespérément ce jeu sans résultat! Où puis-je le trouver? J'habite dans la Drôme. 2) J'aimerais que tu me dises où trouver des posters de DBZ? 3) J'adore Ze Killer. Pourquoi ne pas mettre plus de daubes dans sa rubrique? 4) A quand Tiny Toon 2 sur Super Nintendo? 5) Est-il prévu un DBZ 3 sur la Super Nintendo? 6) J'ai entendu parler d'une Super Game Boy couleur. Est-ce vrai? 7) Est-ce que les Schtroumpfs vont valoir le coup sur Super Nintendo? Je t'en supplie, publie ma lettre... depuis le temps que j'attends cela!

Trunk

Trunk (à mes souhaits), j'ai bien aimé ta lettre: tes questions sont certes un peu nombreuses, mais elles ont l'avantage d'être vraiment courtes. C'est de ce genre de courrier que je raffole. Court mais long, y'a qu'ça d'bon! 1) Tu habites la Drôme, ce n'est pas un drame! Le jeu est sorti officiellement en France durant le mois



Chaque semaine de nombreux cadeaux à gagner :

- **un Gameboy**
- des jeux
- **Aladdin Super Nintendo**
- Jaguar XJ220 Méga CD
- Jurassic Park Gamegear...

Pour jouer, c'est facile! Allez, go! Appelle vite:

le 36 68 00 64

CONSOLES + RUBRIQUE COURRIER 75754 Paris Cedex 15

de juin. Il est donc maintenant disponible dans chacune des boutiques qui fait de la vente par correspondance.

2) On trouve généralement les posters de DBZ dans les boutiques qui vendent des mangas japonais. Ces boutiques se trouvent généralement sur Paris et sa banlieue. Si jamais tu as l'occasion de venir dans la capitale durant les grandes vacances, c'est l'occasion de céder à la tentation! L'éventail de choix est immense, comme celui des prix! Prends ton temps, mon p'tit gars! 3) Tu sais, finalement, il n'y a pas tant de mauvais jeux qui sortent chaque mois. Il faut parfois remuer ciel et terre afin de trouver une bonne vieille daube infâme. Il y a aussi des périodes propices, généralement au mois de septembre et au moment des fêtes de fin d'année. On trouve les plus beaux spécimens (façon de parler, évidemment) à ces époques-là. On ne peut donc pas traiter plus de daubes qu'il n'en sort chaque mois. De toute facon, s'il venait à en pleuvoir plus qu'à l'habitude. Consoles+ et Ze Killer se feraient un plaisir de vous offrir davantage de place pour le massacre!

4) Si tu as lu attentivement le reportage sur le salon de l'ECTS paru dans Consoles+ n° 32,

il est écrit qu'un nouveau Tiny Toon va sortir sur Super Nintendo. Dans cette nouvelle aventure des petits toons, on retouvera tous les personnages de la Warner dans différentes épreuves sportives. 5) Eh oui, le n° 2 arrive à peine en France que Dragon Ball Z 3 est déjà pratiquement

terminé au Japon. Il devrait sortir au pays du Soleil-Levant aux alentours du mois de septembre ou d'octobre! On nous promet des graphismes et une bande-son encore plus aboutis que sur DBZ 2! 6) C'est exact. En fait, il ne s'agit pas vraiment d'une nouvelle Game Boy. Cette Game Boy couleur, appelée Super Game Boy, est un adaptateur qui se branche sur la Super Nintendo et qui accepte les cartouches de jeu Game Boy. Ainsi, tous les jeux qui sont sortis sur la Game Boy portable pourront se connecter à cet adaptateur miracle et tu auras le plaisir d'y jouer sur ton écran de télévision (si tu possèdes une Super Nintendo, bien évidemment). Les anciens jeux Game Boy afficheront quatre couleurs principales, tandis que les nouveaux jeux spécialement

programmés pour la Super Game Boy pourront, eux, afficher environ cent trente teintes différentes parmi les deux cent cinquante-six que propose la Super Nintendo. C'est pas génial, ça? Si tu veux plus de renseignements sur cette Super Game Boy, reporte-toi vite au super-article de notre samouraï préféré, j'ai nommé notre incontournable Banana San. dans le nº 33 de Consoles+ (celui du mois de juin). 7) C'est simple, quand j'ai montré les photos du jeu à une de mes amies, elle ne voulait pas croire que c'était sur Super Nintendo. Elle pensait voir des photos du dessin animé! Ce jeu a vraiment des graphismes très réussis. On retrouve l'atmosphère de la bande dessinée. De plus, il est très difficile. Pour une fois. on ne le terminera pas en quelques heures!

> Tronkboy, savant mélange de Bomboy et de Tronk (espèce en voie de disparition)



Emmanuel Depecker

JULIEN AIME BOMBOY ET SA GAME BOY MAIS SA MAMAN AIME SA TÉLÉ

Salut Bomboy!

Mon nom, c'est julien et, comme toi, je suis petit. Un nain, quoi! Voici mes questions.

1) Ma mère ne veut pas m'acheter une console qu'on branche sur la télévision. Elle pense en effet que ça l'abîme. Est-ce vrai?

2) Comme je sais que tu aimes les lettres courtes, je vais te poser une dernière question: pourquoi n'y a-t-il pas plus de tests et aucun tip sur console portable comme la Game Boy et la Game Gear?

J'espère que tu auras le temps de répondre à mes questions. Merci d'avance, Bomboy!

Julien

Julien je suis content de parler, enfin, d'écrire devrais-je dire, à quelqu'un de petit. Je me sens déjà plus grand! Allez, allons vite rassurer ta jolie maman. 1) Ta maman a à la fois raison et tort. Je m'explique: il est vrai que certains jeux abîment l'écran de la télévision. Mais attention! il ne s'agit que des jeux dont l'image est fixe! En effet, quand une image est fixe, les électrons projetés sur ton écran le sont toujours au même endroit. Ainsi, à la longue, ils finissent par "user" celui-ci. Pour te donner une image, ils agissent un peu comme un fer chauffé à blanc que l'on applique sur la peau d'une vache ou d'un cheval! Ce genre de problème ne se pose pratiquement plus car, de nos jours, rares sont les jeux pour lesquels l'écran reste fixe! Je peux donc dire haut et fort à ta maman que sa télévision ne risque rien du tout. Elle peut dormir tranquille et t'offrir une console que tu brancheras sur la télévision du salon.



2) Consoles+ a toujours eu pour politique de tester en priorité les meilleurs jeux du marché. Les jeux qui sortent actuellement ne méritent pas tous d'être testés, c'est pourquoi il n'y a pas tellement de tests de jeu sur consoles portables. Ce mois-ci, cependant, tu trouveras plusieurs tests sympa. Quant aux tips sur Game Boy et sur Game Gear, il n'est pas vraiment évident d'en trouver. Switch préfère passer un maximum d'astuces sur consoles 16 bits. Tu peux toujours lui téléphoner au 16 (1) 46 62 28 02 aux horaires et aux jours indiqués sur le sommaire. Avec un peu de chance, il t'expliquera pourquoi les astuces sur consoles portables ne sont pas le domaine de prédilection de sa rubrique.

Bomboy, nain très dangereux pour la télévision et les chevilles

4) Pourrais-tu répondre à ma lettre avant septembre afin que je sois prêt pour sa sortie?

5) Pourquoi Bomboy? Merci d'avance et longue vie à Consoles+.

Foat

P.S.: Bien que je n'ai pas fait les compliments habituels, je n'en pense pas moins.

P.P.S.: Le test de Ze Killer de La Panthère rose m'a vraiment beaucoup plus!

20,1° CONSOLES

Béatrice Gagnaire

FOAT, UN COPAIN À ALAIN PROST (M. "C'EST PAS MA FAUTE")

Salut Bomboy!

Je n'ai pas d'argent, mais j'ai l'intention d'acheter un Mega CD 2.

- 1) Quel est l'intérêt d'acheter une cartouche si le jeu sort plus tard sur CD?
- 2) Est-ce que Virtua Racing sortira sur Mega CD? Si oui, quelles seront les différences avec la version cartouche?
- 3) Flink m'a l'air très intéressant à première vue (256 couleurs sur un écran en mouvement...), mais est-il vraiment bien?

C'est amusant comme nom, ça, Foat! Tu sais à quoi cela me fait penser? A une boisson américaine qui s'appelle un "float". Pour faire un "float", c'est très simple. Il suffit de prendre un verre de Coca-Cola et d'y ajouter une boule de glace à la vanille! Ca donne pas mal de bulles et la couleur finale du mélange devrait en dégoûter plus d'un. Mais, en fin de compte, le goût est beaucoup plus sympa que la couleur. Encore faut-il aimer le Coca et la glace à la vanille! Mais je m'égare, passons à tes questions, mon petit Float, heu, non, Foat, pardon. 1) L'intérêt d'acheter une cartouche de jeu alors que celui-ci est déjà disponible sur CD est nul! Cependant, il arrive que des versions CD et cartouche d'un jeu soient identiques, excepté les bruitages. Je pense précisément à Mortal Kombat sur Megadrive et Mega CD. Ces versions sont

Fais tourner la roue magique et gagne: Une console de jeux SUPER NINTENDO, un mega CD, une console de jeux NEO GEO, un lot de 10 jeux vidéo LUDI GAMES... Alors, c'est parti, appelle vite le 36680520

pour jouer et pour connaître les news de tes jeux LUDI GAMES préférés

The service special TIPS

Tu bloques dans un jeu, appelle vite ce service et...

- Ecoute nos tuyaux pour vaincre tes plus terribles ennemis...
- Pose tes questions à notre superjournaliste!

Tu as des tuyaux inédits, appelle vite le 36 70 04 86 et...

 Enregistre-les sur le service!

CONSOLES + RUBRIQUE COURRIER 75754 Paris Cedex 15

absolument pareilles, seuls l'intro et les bruitages étant différents! Alors, attendre pratiquement six mois pour avoir finalement un jeu semblable, c'est n'importe quoi! En revanche, des jeux comme Sonic CD ou Puggsy, déjà sur le marché, valaient que l'on patiente quelques mois, car les programmeurs ont réellement retravaillé ces nouvelles versions.

2) Je ne pense pas que Virtua Racing sorte un jour sur Mega CD. En effet, ce jeu nécessite l'utilisation d'une puce accélératrice appelée le SVP (Sega Virtua Processor). Jusqu'à preuve du contraire, il est très difficile de faire tenir une puce comme celle-ci sur un CD! Mais attention, avec l'arrivée de la nouvelle console 32 bits cet automne, Sega annonce déjà la sortie de Virtua Racing et de Virtua Fighters sur ces machines. C'est pas génial, ça? 3) Flink nous a été prêté pour quelques jours. Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il est effectivement très, très beau et très jouable! De plus, les programmeurs y ont travaillé durant neuf mois, et ont consacré



Xavier Aliot

beaucoup de temps à le peaufiner. Je suis certain que, à sa sortie, au mois de septembre 1994, il sera encore mieux que ce que nous avions pu voir!

4) Tu vois, c'est chose faite: je réponds à ta lettre avant le mois de septembre. Tu peux te lancer dans l'achat de Flink pour ta Megadrive. Mais fais attention, le titre de ce jeu n'est pas encore définitif.

5) Pourquoi Bomboy? Non mais, qu'est-ce qui te prend de me poser une question comme celle-ci? Est-ce que je te demande pourquoi tu t'appelles Foat? Je m'appelle Bomboy car je suis bon et que je suis un garçon, na!

Bomboy le nain qui aime les "float" et qui le dit!

P.S.: Ze killer est vraiment touché de savoir que tu as apprécié sa critique sauvage de La Panthère rose. D'ailleurs, je crois qu'il est encore en train de s'acharner dessus. Quel homme, ce Ze Killer!

RENAUD ET SON JAGUAR, CELA FAIT DEUX!

Cher Bomboy.

Toi le plus grand des petits nains, je tiens à te dire que Consoles+ est génial, giga, méga, super, hyper cool [NDBomboy, tu as oublié de dire qu'il était bien]. Voilà pour le bla-bla. Maintenant, mes questions!

- 1) Est-ce que le Jaguar d'importation est (ou sera) compatible avec les cartouches européennes?
- 2) Est-ce que le Jaguar est meilleur que la Saturn de Sega?
- 3) Combien vaut le Jaguar?
- 4) Quand sortira-t-il en France?
- 5) Peut-on être sûr de l'avenir du Jaguar?
- 6) Quels sont les prix des jeux à venir?
- 7) Quels éditeurs ont signé pour développer sur Jaguar?
- 8) Faut-il lui faire confiance?

Renaud, le jaguar des villes P.S.: Je sais que tu reçois des

montagnes de lettres, mais s'il te plaît, fait paraître la mienne!

Renaud – tiens, ce nom me rappelle vaguement un chanteur –, comment fais-

tu pour me poser autant de questions? Compte bien les réponses afin d'être certain que je n'en ai oublié aucune! 1) Oui, je peux te l'affirmer, le Jaquar d'importation est compatible à 100% avec les cartouches européennes. Si jamais il te prenait l'envie d'acheter un Jaguar aux Etats-Unis, sache qu'il ne sera pas équipé d'une prise Péritel. Ainsi, si tu veux brancher un Jaguar américain sur une télévision française, tu trouveras dans Consoles+ nº 29 un article t'expliquant comment fabriquer une prise Péritel pour le Jaguar américain. 2) Etant donné que la Saturn de Sega n'est pas encore disponible, il est difficile de savoir si le Jaguar est meilleur ou non. D'après les chiffres annoncés par Sega, la Saturn serait capable de calculer 50 millions d'instructions par seconde. Le Jaguar, quant à lui, peut en calculer 55! De plus, le Jaguar est une console 64 bits, contre 32 pour la Saturn! Il semblerait donc que le Jaguar soit plus performant que la Saturn. Mais si tu veux en savoir plus sur ces deux bécanes, Spy a fait un super-dossier à leur propos dans CD+, le supplément spécial CD de Consoles+ n° 33. Je te conseille vivement de le lire!

- 3) Le prix généralement constaté est d'environ 2 400 francs.
- 4) Ça, c'est une très bonne question! C'est ce que l'on se demande depuis pratiquement six mois à la rédaction. De plus, la disparition d'Atari France laisse craindre le pire quant à sa date de sortie dans notre beau pays!
- 5) On ne peut être sûr de rien sur l'avenir de telle ou telle console! Si cela ne tenait qu'à moi, je prierais le ciel pour que tout le monde achète cette superbe bécane.
 Je la trouve vraiment géniale. Maintenant, reste à savoir si les petits Français vont l'adopter, mystère!
- 6) On parle de Wolfenstein 3D, Alien VS Predator, Flashback, Checkered Flag 2 (une course de voitures), Dino Dunes, ainsi que d'un jeu de baston dont le titre est encore incertain!
- 7) Sache que le nombre des éditeurs à avoir signé pour le Jaguar d'Atari se monterait à quatre-vingt-six pour le moment! Parmi les plus gros, citons, par exemple, Activision, Gremlin Graphics, Interplay, Microprose, Ocean, Sunsoft, Titus, US Gold ou encore Virgin Games! C'est pas génial, ça?

Bomboy, le nain de la rédaction

Bravo à Sandrine Barone pour son superbe timbre: elle gagne l'abonnement du mois. Prix spécial décerné à Philippe Delpierre: il recevra une surprise! Merci à tous et à toutes pour vos dessins. Les concours continuent.

(N'oubliez pas de signer vos œuvres)

PAYEZ VOS JEUX NEUFS MOINS CHERS CHEZ HARD DISCOUNT SHOP.

PROMOTION SPÉCIALE COUPE DU MONDE :

World Cup USA 94 Megadrive 395 F - World Cup USA 94 Super Nintendo 395 F FIFA Football Megadrive 395 F - FIFA Football Super Nintendo 445 F

CERTAINS DE CES JEUX FONCTIONNENT AVEC UN ADAPTATEUR. RENSEIGNEZ-VOUS AU 93.95.80.40

LES PROMOS SPÉCIALES HDS

Amazing Tennis

lack Nicklaus Golf 175 F

Krusty's Fun House 195 F

195 F

195 F

195 F

Super Tennis

Super R Type

The Simpson's

Rival Turf

Axelay

145 F

175 F

195 F

195 F

195 F

195 F

195 F

195 F

MEGADRIVE Française

SUPER-NINTENDO

| - TOP 10 |) – |
|----------------------|-------|
| FIFA Football | 445 F |
| World Cup usa 94 | 395 F |
| Super Street Fighter | 645 F |
| Dragon Ball Z3 | 575 F |
| Wild Trax | 595 F |
| Mystical Legend | 345 F |
| NBA Jam | 495 F |
| Rock'n Roll Racing | 445 F |
| Secret of Mana | 495 F |
| Fatal Fury 2 | 495 F |
| Aladdin | 345 E |

| Secret of Mana Fatal Fury 2 | 495 F 495 F 345 F | Turtles Ninja 4 Wing Commander Megaman Soccer | 195 F 195 F 395 F | UN Squadron Spiderman vs X Men Streetfighter 2 | 195 F 195 F 195 F |
|--------------------------------|-------------------------|---|-------------------------|--|-------------------------|
| Alien 3 | 295 F | Wizardry 5 | 395 F | Sastra de la constant | |
| Bomberman | 345 F | L'Empire C. Attack | 495 F | Sim City | 345 F |
| Cantona Football | 395 F | Lost Viking | 395 F | Sky Blazer | 345 F |
| Clayfighter | 445 F | Lufia | 445 F | Super Mario Kart | 385 F |
| Clay Mates | 345 F | Mario All Stars | 345 F | Turn and Burn | 445 F |
| Equinox | 445 F | Megaman X | 445 F | Turtles Fighter | 445 F |
| Flashback | 395 F | Mystical Legend | 345 F | Winter Olympics | 445 F |
| F1 Pole Position | 395 F | NBA Showdown | 395 F | Wolfenstein | 445 F |
| L'école des Champior | ns 445 F | NHL Hockey 94 | 445 F | World Cup Striker | 495 F |
| Legend | 445 F | NHL Stanley Cup | 395 F | Young Merlin | 445 F |
| Legend of Zelda | 375 F | PSG Football | 445 F | | |

Robocon 3

Magic Sworld

Best of Best

Lemmings

Blues Brothers

Mortal Kombat

Prince of Persia

Addams Family

INCROYABLE! L'AD 29 TURBO à 45 F pour l'achat d'1 jeu et GRATUIT pour l'achat de 2 jeux

| CONTROL PAD SUPER 4 | 75 F | ACTION REPLAY PRO | 395 F |
|------------------------|------|---------------------------|-------|
| ADAPTATEUR AD 29 TURBO | 99 F | CABLE D'EXTENSION MANETTE | 39 F |

| N | 0 | 11 | V | F | Δ | 11 |
|---|---|----|---|---|---|----|

| JEUX CD | 32 | JEUX 3D | Pebble Beach Golf Real Pinball | 369 F | |
|--------------------|-------|----------------------|-----------------------------------|---------------------------------|---------|
| Body Blows | 195 F | Cowboy Casino | 369 F | Road Rash Satanas et Diabolo | 369 I |
| Chaos Engine | 195 F | Dead Hunt | 369 F | Sewer Shark | 3691 |
| Dangerous Street | 145 F | Doctor Hauzer | 569 F | Space Shuttle | 3691 |
| Disposable Hero | 195 F | Dragon's Lair | 369 F | Stellar 7 | 3691 |
| Elite 2 | 225 F | Escap. Monster Manor | 369 F | Super Wing Command | 1.369 1 |
| Gunship 2000 | 249 F | Even More Incredible | 369 F | Takeru | 5691 |
| Heimdall 2 | 245 F | John Madden Foot. | 369 F | The Horde | 3691 |
| Labyrinthe of Time | 195 F | Mad Dog Mac Cree | 369 F | Toon Time | 369 1 |
| Nick Faldo | 195 F | Mega Race | 369 F | Total Eclipse | 3691 |
| Pinball Fantasies | 245 F | Microcosm | 369 F | Twisted | 3691 |
| Project X + F17 | 195 F | Night Trap | 369 F | Ultraman | 569 1 |
| Total Carnage | 195 F | Out of this World | 369 F | Wing Commander | 369 I |

N° CLIENT -

| | | | Ballistan | 11501 | |
|--|------------|--|------------------|-------|--|
| | The second | | | | |
| | 200 | | | , | |

| - TOP 10 |) – |
|----------------------|-------|
| Pete Sampras | 445 F |
| Dragon Ball Z | 445 F |
| Virtua Racing | 575 F |
| Super Street Fighter | 545 F |
| World Cup USA 94 | 395 F |
| FIFA Football | 395 F |
| Dune 2 | 395 F |
| PSG Football | 345 F |
| NBA Jam | 445 F |
| Sonic 3 | 495 F |
| Aladdin | 395 F |
| | |

| Aladdin | 395 F |
|-------------------|-------|
| Art of Fighting | 395 F |
| Bulls vs Blazer | 195 F |
| Castelvania | 295 F |
| Championship Pool | 395 F |
| Dr Robotnik | 345 F |
| Ecco le Dauphin | 345 F |
| Eternal Champion | 495 F |
| Flashback | 345 F |
| Formula One | 345 F |
| Hyper Dunk | 295 F |
| John Madden 94 | 395 F |
| lungle Strike | 345 F |
| | |

LES PROMOS SPÉCIALES HDS

| Cool Spot | 175 F | Bubsy | 175 | F |
|------------------|--------|-------------------|-----|---|
| Crue Ball | 175 F | Fantastic Dizzy | 145 | F |
| Joe Montana 93 | 175 F | Gunship 2000 | 145 | F |
| Kid Chameleon | 145 F | Global Gladiator | 175 | F |
| LHX Attack Chop. | 145 F | Batman Returns | 175 | F |
| Decapattack | 125 F | Indy Last Crusade | 175 | F |
| Mickey et Donal | d175 F | Grand Slam | 175 | F |
| Another World | 175 F | Street of Rage | 175 | F |
| Shadow Dancer | 175 F | NHL Hockey 93 | 175 | F |
| Landstalker | 445 F | Rocket Knight | 345 | F |
| Lethal Enforcer | 495 F | Sonic Spinball | 395 | F |

| | | | 95 F |
|---|--|--|--|
| 295 | F | Winter Olympics | 395 F |
| 100000000000000000000000000000000000000 | | Wimbledon Tennis | 345 F |
| 395 | F | Turtles Fighter | 395 F |
| 395 | F | Subterrania | 395 F |
| | | 0 | 395 F |
| | | Spiderman vs X Men | 195 F |
| | | | 395 F |
| 445 | F | Rocket Knight | 345 F |
| | 495 395 395 395 395 395 | 445 F 495 F 395 F 395 F 395 F 395 F 395 F 295 F | 495 F Sonic Spinball 395 F Spiderman vs X Men 395 F Street Fighter 2 395 F Subterrania 395 F Turtles Fighter 395 F Wimbledon Tennis |

| MEGINETI | " |
|------------------------------|-----|
| MEGA KEY 2 | 95 |
| ADAPTATEUR CARTOUCHES JAPON. | 45 |
| ACTION REPLAY PRO | 395 |
| CONTROL PAD PRO 4 | 75 |
| CONTROL PAD 6 BOUTONS | 95 |
| | |

MEGA CD

| Dune | 345 F | Mad Dog Mac Cree | 395 F | Powermonger | 395 F |
|-------------------|-------|-------------------|-------|----------------|---------|
| ссо | 395 F | Mansion Hidden | 295 F | Prize Fighter | 395 F |
| 14 Tom Cat Alley | 445 F | Microcosm | 345 F | Silpheed | 395 F |
| IFA Soccer | 395 F | Mortal Kombat | 345 F | Sonic | 395 F |
| inal Fight | 345 F | NHLPA 94 | 395 F | Starwars | 395 F = |
| Ground Zero Texas | 395 F | Night Trap | 445 F | Thunderhawk | 395 F |
| ethal Enforcer | 445 F | Out of this World | 395 F | Wing Commander | 395 F |
| | | | | | |

ADAPTATEUR CDX PRO 295 F

HARD DISCOUNT SHOP **BP 49 - 06560 VALBONNE**

Pour connaître la disponibilité des jeux ou pour COMMANDER : 93 95 80 40 (Depuis Paris - 16 93 95 80 40) -----<u>------</u>

OUVERT DE 10h à 19h **DU LUNDI** AU SAMEDI

| 34 | REGLEMENT: |
|--------|--|
| NOM | ☐ Chèque Bancaire |
| RENOM | □ ССР |
| DRESSE | ☐ Je préfère payer au facteur (+35F |
| | ☐ Carte-bleue : |
| VILLE | Date d'expiration/_ |

N° carte bleue :

CODE POSTAL ---- TEL -----

| IIIRLS | 10 00110 1 | CONSOLL | TRIA | |
|----------------|-----------------------|----------------|-------|--|
| | | | | |
| | | | A. U. | |
| | | 1 | | |
| | | | | |
| | | | 10.59 | |
| | | | | |
| | | | | |
| Les jeux s | ont | Port-Emballage | +20 F | |
| expédiés par c | olissimo | Total à payer | | |
| expedies par e | expedies par conssimo | | | |



Andale, andale, los amigos!
Avec los vacances qui approchent,
les nouveaux jeux à sortir se font vraiment nombreux.
C'est simple, il y a tellement de nouveautés, que l'hombre
A.H.L. m'a demandé de faire court et vite.

Vite, cela ne me pose pas de problème, car yé souis le testeur le plous rapide de l'ouest de la rédac'.

Court non plus: je suis à peine plus grand que le terrible Bomboy. Bronzez bien et à la rentrée, los cacahouètes!



3D0

68%

THEATRE WARS

Par ces temps de chômage, n'avezvous jamais rêvé de devenir à la fois metteur en scène, éclairagiste, chef

décorateur et ingénieur du son? Theatre Wars a du travail pour vous. Derrière les manettes de la régie, il vous faudra trouver un thème à la comédie musicale que vous allez créer: choix de la musique, des éclairages, des acteurs et des décors. Si tout va bien, vous vous en sortirez avec un max de brouzoufs dans les poches. Dans le cas contraire, c'est la porte qui vous attend! Theatre Wars est une simulation "théâtro-prise de tête" qui va vous lasser rapidement. C'est beau, mais saoulant!



3D0

82%

JURASSIC PARK

De toutes les adaptations du film que nous avions pu voir passer, la version sur 3DO est certainement la plus réus-

sie. D'une part, elle fait montre de genres très différents à l'intérieur du même jeu (course, tir, aventures et action). D'autre part, elle propose une ambiance sonore irremplaçable. Ecoutez donc le raptor vous broyer les os et vous allez vite comprendre. Bref, si vous avez envie d'un jeu nouveau faisant tantôt appel à votre réflexion, tantôt à vos réflexes et si, de surcroît, vous êtes un amateur du film, vous apprécierez.



3D0

88%

DOCTOR HAUZER

Cela faisait bien longtemps que nous n'avions pas eu une telle surprise sur 3DO. 3D calculée en temps réel,

ambiance sonore de qualité, aventure intelligente... Bref, nous sommes dans le domaine du très intéressant sur cette console. Certains détracteurs noteront que tout le jeu est en japonais, mais ne soyez pas rebuté par cet obstacle, si vous êtes un tantinet débrouillard, vous vous en sortirez assez rapidement.





3D0

68%

GHOST HUNTER SERIES

Dans la série "tout est en japonais et je commence à en avoir marre", Ghost Hunter Series est parfait. On ne saisit

pas un traître mot à cette histoire et les manipulations à effectuer sont incompréhensibles. Si vous êtes fanatique de ce genre de jeu, peut-être pourriez-vous y trouver un quelconque intérêt, mais dans le cas contraire, vous risquez de patauger. Retournez-vous donc sur Doctor Hauzer, car, pour le prix que l'on vous demande (environ 600 balles), autant pouvoir s'en sortir un petit peu...



MASTER SYSTEM

88%

ECCO

Dans la droite ligne d'Ecco sur MD, Ecco sur SMS est un petit bijou de programmation. Voyez la vitesse des

scrollings, entendez la qualité de la musique, et vous comprendrez aisément que la Master System est particulièrement bien exploitée. De plus, l'aventure que l'on vous propose de vivre est particulièrement attrayante: elle exploite un univers complètement nouveau, celui des mers et des dauphins. Un grand bol d'eau pure pour toute la famille.



MD

86%

HARD BALL 94

Hard Ball est certainement l'une des plus anciennes

simulations de base-ball qui puissent exister. Je crois me souvenir de sa présence au milieu des années quatrevingt sur mon Amstrad 664! Aujourd'hui, c'est au tour de la Megadrive d'accueillir ce must de la simulation de base-ball. Les mouvements des différents joueurs sont plutôt réalistes et la prise en main rapide. La composition des différentes équipes est d'actualité. Ainsi, vous aurez le plaisir de voir évoluer sous vos yeux vos joueurs favoris. Heu... il est où, Michael Jordan?



SUPER NES

81%

S.O.S.

Rares sont les jeux qui profitent pleinement des capacités de la Super NES. S.O.S. ne déroge pas à cette

règle. Le jeu n'use et n'abuse que de la rotation (une partie seulement du mode 7): vous êtes bloqué à bord d'un navire qui coule et devez, en moins d'une heure, trouver la sortie. Tout comme le Titanic, le bâtiment va se retourner sur le dos et osciller de gauche à droite. Il faudra, à chaque vacillement, vous adapter à la situation et ne pas faire de faux pas! Très délicat, croyez-moi! S.O.S. est un jeu intéressant.



3D0

68%

WACKY RACES

Souvenez-vous, c'était il y a quelques années à la télévision, ils s'appelaient les Fous du volant. La folle équipe fait

aujourd'hui son apparition sur 3DO. Ce jeu japonais met en scène tous les héros de cette amusante et célèbre série. Le but du jeu consiste à faire des paris sur le vainqueur. Une fois les jeux faits, il ne vous reste qu'à admirer le spectacle. On se retrouve alors avec des séquences du dessin animé. L'intérêt est vraiment limité, le joueur se contentant de choisir son gagnant. Un jeu beau et amusant, mais... très bof!

OBJECTIF G A M E S

SUPER NINTENDO - MEGADRIVE - DUO NEO GEO - 3DO - CD 32 - JAGUAR

29, RUE GAMBETTA 62000 ARRAS TEL :21/23/46/43

| SUPER NINTI | ENDO | MEGADRI | NEO GEO | | | | | | |
|------------------|------|-----------------|-------------|----------------|------------|--|--|--|--|
| Super Gameboy | Tél | FIFA soccer | 399 | Console | 2090 | | | | |
| Super SF 2 | 549 | Super SF 2 | 549 | Samouraï | 1290 | | | | |
| DBZ 3(jap) | 449 | DBZ 3(jap) | 449 | Sidekicks 2 | 1290 | | | | |
| DBZ 3(Fr) | 599 | DBZ 3(Fr) | 549 | Karnov | 1290 | | | | |
| NBA JAM | 449 | Landstalker | 429 | Art of2 | 1290 | | | | |
| World cup 94 | 449 | Pete Sampras | 399 | World jet | 1290 | | | | |
| Sonic blastman 3 | 399 | Virtua Racing | 599 | FF special 129 | | | | | |
| Cantona 2 | 499 | Art of fighting | 399 | | | | | | |
| PSG champions | 399 | NBA JAM | 449 | 3DO | | | | | |
| Virtual soccer | 449 | World cup 94 | 379 | Console | 3990 | | | | |
| Super Metroïd | 449 | PSG champions | 349 | Dr Hauser | 649 | | | | |
| Ranma 4 (jap) | 499 | Shining force 2 | 399 | Shock wave | 449 | | | | |
| Jungle book | 499 | Sonic 3 | 449 | Road rash | 449 | | | | |
| Schtroumpfs | 499 | Aladdin | Johnny rock | 399 | | | | | |
| FIFA soccer | 449 | Jurassic Park | 199 | CD SEX | 299 | | | | |
| | | | | | 1 4 4 / 15 | | | | |

MANGAS - COMICS US - GOODS

GENIAL!
UN T.SHIRT
DRAGON
BALL Z
OFFERT
POUR 600 F
D'ACHAT

NOM: KILLER PRENOM: ZE **PROFESSION:** PILIER DE

D'ARCADE

ZE KILLER: "LES JEUX VIDEO POURRISSENT NOTRE JEUNESSE!"

Consoleux, consoleuses, vous ne pouvez plus l'ignorer, vous êtes des veaux... Obsédés du pixel, allumés du scrolling, camés à la parallaxe, le jour où vous avez branché pour la première fois une console, vous auriez mieux fait de partir au Club Med, au moins vous seriez revenus bronzés. Moi qui suis né avec une manette vissée dans la dextre, j'ai quand même la chance d'avoir gardé assez de neurones pour piger que j'en ai plus lourd. Relevé dans un grand quotidien national (je ne donne pas le nom, il va y avoir des émeutes): "Quelle génération future? Celle du Sida, de la drogue, de la délinquance et des jeux

vidéo..." Et alors, ça vous étonne? Vous vous rappelez des deux petits British qui avaient

failli cramer dans leur sweet home en feu tellement ils s'excitaient sur un jeu de baston? Ca devait chauffer! Vous ne savez pas qu'en ce moment, une pétition circule auprès des commerçants des Champs-Elysées pour empêcher Sega d'ouvrir une salle d'arcade. Avec le papier à

signer, on vous montre une photo: devant une boîte du même type, on voit des... punks! O-reur! Jeux vidéo = dégénérés. C'est pas moi qui l'ai inventé... Alors, convaincus, bande d'épileptiques? Arrêtez, avant qu'il ne soit trop tard... Pour les ceusses qui ont raté leur bac, foiré leur BEPC ou redoublé leur maternelle, vous ne viendrez pas dire que tonton Ze ne vous avait pas prévenus: lâchez ce brûlot subversif qui tâche actuellement vos petits doigts potelés, sciez-vous la main s'il le faut pour arriver à lâcher le joypad, dites pardon à votre maman, et entamez sans plus tarder "Comment se désintoxiquer", qui devrait bientôt être distribué gratuitement dans les écoles et les bonnes charcuteries... Peut-être n'est-il pas encore trop tard. Et puis, sur ce, je vais me faire un petit Robotnik, tiens. Ça fait deux jours que j'y ai pas joué, et j'en ai la tremblote...



FIRE BALL

Les flippers sur console, pour moi, c'est limite. A la rigueur, je comprends qu'un cravateux s'en paie un petit, après une dure journée à faire des aller et retour entre la machine à café et le bureau de la secrétaire, dont le décolleté est à émouvoir Jean-Paul Gaultier, entre dixsept heures quarante-cinq (départ du patron) et dix-huit heures (départ du cravateux). Mais si, en plus, le flipper ressemble à un flipper comme moi à Hélène (on commence à connaître son nom de baptême à celle-là), ca crispe un tantinet. Le jeu est beau (vraiment) et les graphismes sont léchés à tâcher de salive le bas de l'écran. Mais le déplacement de la boule est aussi réaliste que les flips sont dynamiques, c'està-dire pas du tout. Tip en exclu: lancez la boule, allez vous confectionner un steack tartare, revenez à votre télé: mais non, vous ne rêvez pas, la bouboule est toujours là, à se faire bêtement secouer les puces par les bumpers. Miraculeux, non?



PSG CHAMPIONS ACCLAIM-MD

C'est pas beau de copier sur son voisin! C'est que ça commence fort: un présentateur apparaît, qui ressemble à celui d'Electronic Arts, qui a l'odeur de celui d'Electronic Arts, mais qui n'est pas signé Electronic Arts. En plus, notre homme a pas grand-chose à présenter: croyez-vous qu'il vous propose tout naturellement au moins quatre modes de jeu? Que nenni: vous vous contenterez d'un Tournoi et d'une Exhibition. Vous êtes certain de pouvoir choisir le temps, l'arbitre... Pas du tout: hors-jeu, faute, mi-temps, c'est déjà trop bon pour vous. A ce stade, je vous sens déjà un peu crispé, mais, poire comme vous êtes, vous vous consolez en vous disant qu'au moins huit formations de jeu sont proposées. Divisez par deux, grand naïf! Allez, on pardonne aux programmeurs, ils sont peut-être flemmards mais ils ne manquent pas d'humour: regardez un peu comme nos athlètes cavalent sur le gazon, tout courbés, comme s'ils étaient atteints de grippe intesti-

nale. Des plaisantins, chez Acclaim. A réserver aux Boys de Boulogne, ca fera des vacances aux CRS.



THE LEGEND OF ZOKU SFC-"TUTLEMI" (hi! hi!)

Zoku, Zoku, Z'aucune hésitation, non, non, non, ce jeu vaut pas un rond... Deux jeux en un, c'est bien plus malin, qu'ils disaient! A ma gauche, une superbe course de voitures où il s'agit de tourner en rond, passant d'un point à un autre sans qu'il soit utile de s'épuiser à choisir une direction parce que vous irez là où on vous le dit et basta, le tout dans un décor rigolé. Bref, une splendeur. A ma droite, un jeu de baston avec gros



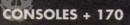
méchants, d'une originalité décoiffante. A noter, une innovation carrément ébouriffante: pas de coups spéciaux à l'horizon. Il fallait oser.. Pour 500 balles, vous pouvez donc faire "Tûûû, tûûû!" et puis "Poum, poum", dans la joie et la bonne humeur. Au milieu, sur les bords, c'est vrai que ça crève un pneu.







Flippant, vraiment les boules.



















TELE POCHE. C'EST DANS LES PETITS FORMATS QU'ON TROUVE LE PLUS D'INFORMATIONS.



TĒLĒ POCHE. LE COMPACT MAGAZINE.



CONSOLES +

11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15 Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Télex : 631 345. Fax : 46 62 22 61 Pour obtenir votre correspondant directement, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses. Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION

Rédacteur en chef Alain Huyghues-Lacour (A.H.L.)

Juliette van Paaschen (2196)

Chef de Rubrique

Sami Souibgui (Sam)

Richard Homsy (Spy) Nicolas Gavet (Niiico)

Secrétaire de rédaction Pascale Chouffot assistée de Jean-Loup Bouteau

Maquette
1^{re} maquettiste: Christine Gourdal (2191)
Isabelle Lacombe, Olivier Mourgeon

Ont collaboré à ce numéro
François Hermellin (Banana San), Correspondant permanent au Japon,
Loïc Berthelot (Peter), Odile Boetschi, Bomboy, Marc Lantelme, Moranigo Lemesle,
Maxime Roure (Switch), Philippe Tilikète dit Fifi, Ze Killer.

ADMINISTRATION-GESTION

-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Directrice de la publicité

Nathalie Tessler (2204) Fax: 46 62 25 81

Chefs de publicité Stéphanie Bonnard (2201)

Ventes (réservé aux dépositaires de presse) Synergie Presse. Alain Stefanesco, directeur général. 9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél.: (1) 46 38 95 24.

Tél.: (1) 64.38.01.25.

France: 1 an (11 numéros): 288 F (TVA incluse). Étranger: 1 an (11 numéros): 352 F (train/bateau)

Etranger: 1 an (11 numeros): 332 F (tran/oateau) (tarifs avion: nous consulter).

Belgique: 1 an (11 numéros): 2 300 FB. Payable par virement sur à la banque Société Générale à Bruxelles, nº 210-0083593-31. Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 53 77932 Perthes Cedex. sur le compte de Diapason

Promotion

Frédérique Gasbarian (2161) Fax: 46 62 25 81

Directeur Administratif et Financier Marie-Paule Weiss (2283)

Contrôleur de gestion

Responsable informatique éditoriale

Jérome Marchandiau (2053)

Responsable informatique éditoriale (adjoint) Jean-Luc Largeau (2394)

Fabrication Marc Rigon (2375), Hervé Gauthier (2376)

Consoles + est un mensuel édité par EM-Images SA au capital de 4 400 000 F.
Principal actionnaire: Editions mondiales SA.
Siège social: 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

P-DG et Directeur de la publication :

Directeur délégué :

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Consoles +) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles + sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles + sont disponibles à Consoles +/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex. Tirage de ce numéro: 183 000 exemplaires.

P-DG et Directeur de la publication : Francis Morel

P-DG et Directeur de la publication : Francis Morel
Dépôt légal : 1" trimestre 1994
Photocomposition, montage : Euronumérique.
Photogravure : E.P.S., Novacop, Unipag Couverture : E.P.S.
Imprimeries : Fecomme 77000 · Imaye 53000
Distribution : Transport Presse · Numéro de commission paritaire : 73201.

Ce numéro comporte un encart jeté abonnement, un pin's Dragon Ball Z et un booklet Wolfenstein

VENTES

SUPER NINTENDO

Vds nbx ix Snin (DB 23, et C). Vds Néo-Géo + 2 ix px: 2 000 F. Jérôme CORNOLLE, 150, rue Foci 59400 Fontaine-Notre-Dame. Tél.: 27.83.91.17

Vds jx Snin : Zelda 3, Gn'ghosts SF2 + notice px : 200 F. Kevin TREMBLET, rue des Alouettes, bât. : A, 21200 Beaune. Tél. : 80.24.65.94

 $\label{eq:Vds_Snin} \begin{tabular}{ll} Vds Snin + 4 jx (Starwing, SF II...) the px : 1 200 F. \\ \begin{tabular}{ll} Louis-Guillaume KAN-LACAS, 32, rue de l'Ai- \\ \end{tabular}$ guillerie, 34000 Montpellier, Tél.: 67.52.84.26

Vds Snin + 12 jx + AD 29 + 2 man. px : 4 000 F à déb. Christophe BONNAFOUS, 154, combe du Paysan, 46000 Cahors. Tél.: 65.35.49.07

R-Type. Pierrick MARCOUX, 3, place de l'Église. 07700 Bourg-Saint-Andéol. Tél.: 75.54.52.39

Vrls Chuck 150 F Alien 3 380 F Zelda 240 F Dble Drag. 200 F éch. King. Dominique DE VIEILLE-VILLE, 23, bd de Monbazillac, 24100 Bergerac. Tél. : 53 58 84 97

Vds Snin + man. + MR Nutz, tbe px: 600 F. Vincent KABORE, Cité St-Michel, av. Normandie-Niemen, « La Minhota », 84400 Apt. Tél.: 90.74.30.95

Vds Snin +5 jx (Mario Kart, Aleste...) + adapt. +2 man. px : 2 000 F. Wahid BENCHORBA, 2, rue Monge, 94110 Arcueil. Tél. : (16-1) 49.85.94.68

Vds Snin + 8 jx (Super Empire Strick Back, Populous) px: 1 400 F. Frédéric MANSEN.

Vds jx Snes, SF2 Mario 4 F-Zéro... dès 150 F. Olivier ETCHEBERS, Villa « Urbasa », 64220 Iroulegny. Tél + 59 37 12 93

Snes (Wolfenstein, SF2 T, Lufia etc.). Thierry SUREAU, 6, bd Ernest Giroult, 91290 Arpajon. Tél.: (16-1) 60.83.07.11

Vds |x Snes + |x Nes + Nes + |x GB et G Anthony MOHEDANO, 65, rue de Lorrain 57800 Freyming-Memebach. Tél.: 87.04.77.12 Nes + jx GB et GG.

Vds ix Snin de 150 à 350 F (Aladdin, DB2, SF2T... Mathieu MONTAIGNE, impasse de Nœud, 60250 Mouy. Tél.: 44.26.25.95

 $\begin{array}{l} \text{Vds Snin} + \text{Zelda} + \text{Mickey} + \text{Mario 4} + \text{adapt.} \\ \text{px} : 900 \text{ F. Arnaud DUTANT, 3, rte de Margaux,} \\ \text{33480 Avensan. Tél.} : 56.58.71.72 \end{array}$

Vds sur Snin : SF2T, Jimmy CT Tecmo, Super Nba, Cantona. Julien SEBRIEN, 5, av. de la Belle Gabrielle, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-

Vds jx Snin, Simcity: 250 F, PGA Tour: 270 F, Zombies px: 290 F. Armel LE BOURDON, 13, av. Victor Hugo, 94290 Villeneuve-le-Roi. Tél.: (16-1) 45.97.86.19 (ap. 19 h)

Vds Snin + S. Fighter 2 + S-Probotector px: 850 F vds S-Wing. Nicolas PIERRE, 37, rue de la Tournade, 95220 Herblay. Tél.: (16-1) 39.31.14.46

Vds Snin + 7 jx + 3 man. + be px : 1 700 F. Clément SIMON, 89, rue Henri Barbusse, 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 47.37.87.25

Vds ou éch. jx sur Snin. Jérôme ROUAUD, 1, rue de Genève, 94140 Alfortville. Tél. : (16-1) 48.93.74.51

Vds Streets of Rage 3 sur MD px : 300 F. Sébastien RACINE, 2, rue du Bois des Vignes, 77370 Nan-gis. Tél. : (16-1) 64.08.12.16

Vds Snin + 8 jx + 2 Pads + 2 adapt. px : 1 500 F. Georges GONCALVES, 56, rte de la Lechère, 38230 Charvieu. Tél. : 78.32.66.27

Vds jx Snes R & Racing Act 2, Nhlcup, Zombies, Flashback, etc. Nicolas PAGNIER, Central Parc, Saturne, 59110 La Madeleine. Tél.: 20.55.81.79

Vds Snin Mario Kart, Top Gear Zelda 3: 250 F. Super Soccer px: 200 F. David MAQUESTIAU, 27, rue de la Liberté, 68300 Village-Neuf.

Vds jx Snin: T. Toonus px: 200 F, MR Nutz px 250 F AD 29: 50 F ou 450 F tout. Pierre BONARD, 1, rue des Peupliers, 56400 Le Bono. Tél.: 97.57.91.36 borghini, Ranma 1/2 2, de 250 à 350 F. Thomas DOMINIECKI, 3, rue Bernard de Jussieu, 93140 Bondy. Tél.: (16-1) 48.49.03.35

Vds Snes + 6 jx (Star W; A. World; Ranma 1/2) + 2 Joys px: 1400 F. Denis CAROTI, 5, bd des Bruyères, 13009 Marseille. Tél.: 91.40.67.99

Vds nbx ix Snes (F. Fantasia, 2.7º Saga, Stars Wars...). Yannick FAVRE, 6 A, rue du Lans, 38080 L'Isle-d'Abeau. Tél.: 74.27.11.92

Vds ou éch. sur SN Flashback, Seven Saga, Sim City... 275 F. Christophe HALVICK, 64, rue des Quelles, 67130 Albet. Tél.: 88.47.18.46

Vds Astérix V.F. sur Snes px : 250 F. Damien VIMPERE, 15, allée Jacques Brel, 33600 Pessac. Tél. : 56.46.04.06

Vds jx SN neufs: Mortal KB, Populus Lamborghini, SF 2, etc... px: 180 à 320 F. Franck KUZNIK, 122. rue Royale, 59800 Lille. Tél. : 20.55.88.79 (17 h à

Vds Top Gear sur Snin + boîte + not. + Tips px : 250 F. Julien J0DRY, 34, Impasse des Jacinthes, 25200 Grand-Charmont. Tél. : 81.94.32.93

Vds ou éch. jx sur Snin de 200 à 300 F. Philippe BEAUJARD, 4, rue Louis Paget, 39400 Morez. Tél.: 84.33.03.56

Vds jx Snin: Techbasket Lemmings, Mario Paint, World, S. Tennis, Super Soccer. J.-Matthieu SCHAFFHAUSER, 3, rue Espinasse, 31000 Tou-louse. Tél.: 62.26.42.95

Vds jx Snin et Snes 150 à 200 F et jx Nec 100 à 150 F. Alexis COUTURIER, 1, rue Victor de Laprade, 42110 Feurs. Tél. : 77.26.38.09

Vds jx Snes Starwing SF 2 Til Nutz Super Air Diver 1 000 F. Raphaël BUQUET, Le Clos, Saint-Marc, 83330 Le Beausset. Tél.: 94.90.47.85

Vds 13 jx SM (GMG, Aladdin, Starwing, Flashback) 150 à 300 F. Alban CHEVALLIER, La Prazerie, 41360 Lunay. Tél.: 54.72.04.48

Vds éch. jx : Mario Coll. Tiny Toon Ranma... ctre NBA Jam... Fabrice LHERMENIER, 45, bd des Stras-bourg, 35000 Rennes. Tél. : 99.63.50.12

Vds Snin + 2 jx + 2 man. + adapt. px : 900 F. Emmanuelle MESSINESE, 7, rue Rechossière, 304, 93300 Aubervilliers. Tét. : (16-1) 48.39.91.74

Vds ou éch. sur Snin Mario all Star; Zelda 3; STF III 150 à 250 F. Olivier DEVOIX, 1, rue de la Perrière, 51240 Aulnay-l'Aitre. Tél.: 26.72.94.99

Vds ou éch, ix Snin DB 2 SF II turbo Flashack ox 300 F pce. Pascal POURRUT, 4, rue Pinoncelly, 13140 Miramas. Tél.: 90.58.16.24

Vds jx Snin Dragon Ball Z 2 470 F + Tiny Toons 400 F. Benoît DUGRAIS. Tél.: 33.39.74.88

Vds Snin $+\ 2$ jx : 800 F (2 man. Star Wing, Pilot Wings). Sébastien GONN, 28, av. de Courrege, 31400 Toulouse. Tél. : 61.20.51.87

Vds jx Snin : Skyblazer px : 299 F (Fra); Lemmings px : 149 F (Fra), Guillaume ROUSSET, 2, rue Pas-teur, 69300 Caluire-et-Cuire. Tél. : 78.30.02.87

 $\begin{array}{l} \mbox{Vds Snes} + 6 \mbox{ ix} + 1 \mbox{ Pad} + \mbox{AD 1 900 F (SFT 2 turbo Coolspot Fatal Fury II etc.).} \mbox{Mikaël SANTO, 1,} \\ \mbox{av. du Moulin de Saquet, 94400 Vitry-sur-Seine.} \\ \mbox{Tél.: (16-1) 46.77.95.07} \end{array}$

Vds Sim City 250 F Mario All Stars 230 F Lemmings Jap 179 F. Nicolas FRISCH, 11, allée de la Baron-nie, 91160 Ballainvilliers. Tél. : (16-1) 69.34.06.15

 $\label{eq:Vds_Snin} \begin{tabular}{ll} $Vds_Snin+2_{man.}+5_{jk}$ (Mario 4, SF2_turbo...)+$ TV AD 29_{pk}: 2_000_F å deb. Eymeric DE_CHAUMONT, 7, av. Gabriel, 92700_Colombes. Tél.: (16-1) 46.13.71.13 \end{tabular}$

Vds Cool Spot 300 F (Snin). David PRADELLE, 43, rue Victor Hugo, 92300 Levallois-Perret. Tél.: (16-1) 47.31.91.18

Vds Snin + 6 jx + adapt. uni : 1 400 F jx dès 150 F. Denis CHAMBERT, 11, rue de Saxe, 91540 Mennecv. Tél.: (16-1) 64.99.89.55

Vds Snin + 5 jx + 2 man. + AD-19 px : 1 500 F à déb. Sylvain BOYER, 79-81, rte de la Reine, 92100 Boulogne. Tél. : 48.25.04.85

Vds Snin + 4 jx (DBZ 2, SFII, turbo etc.) ox 1 800 F. François D'AGARO, 2, rue Poirier Janot, 60300 Chamant. Tél.: 44.53.29.46

Vds jx Snin : Another World et Push Over 300 F pce. Christophe PANASSIE, Ch. de la Molle, av. de Toulouse, 82000 Montauban. Tél. : 63.23.09.18

Vds jx S. Nint.: très bon prix. Roger FARIA, 8, rue Maurice Bellemain, 69005 Lyon. Maurice Bellemain, Tél.: 78.36.71.95

MEGADRIVE

vds jx MD : Street of Rage I 100 F Mortal Kombat 300 F etc. Nicolas DUPLESSIS, 120, bd Vincent Auriol, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.86.24.62

Éch. jx 130 F à 160 F (F22, World of Illus, Dragon Fury, Another WL). Stéphane BUISINE, 8, allée d'Aquitaine, rés. du Bel Air, 35137 Bédée. Tél.: 99.07.18.95

Vds MD Jap + 18 \mid x + 14 \mid x SMS px : 3 800 F à déb. Christophe HUYNH, 6, chemin de la Mère Dieu, 91310 Montlhery. Tél. : (16-1) 69.01.84.05

Éch. ou vds jx MD env. timbrée pour liste. Franck BONNAY, 42, Abbée Ferry, 60140 Liancourt. Tél.: 44.73.00.93

 $\label{eq:Vds} \begin{array}{l} \mbox{Vds M\'ega-CD Jap} + 2\mbox{ jx} + \mbox{man. et CDX px à d\'eb.} \\ \mbox{Xavier SANCHEZ, 13, rue Paul Bert, 93600 Aulnay-sous-Bois. T\'el. : (16-1) 48.66.41.53 \\ \end{array}$

Éch. ou vds MD + 5 μ + 2 Pad ctre Snes + 2 Pads + 2 μ . Nassim BOUCHERIT, 85, av. Jean Moulin, 90000 Belfort. Tél. : 84.58.06.24

Éch. sur Snin: Battlemaniacs: 275 F, sur Méga: Road Rash 2 px: 220 F. Stéphane BENOIST, 39, av. du Clos Saint-Georges, 77600 Bussy-Saint-Georges. Tél.: (16-1) 64.66.06.79

Vds MD + 2 man + 6 px (Battle Mania, Rocketk-nignt...) 1 100 F. Karine MAROLLEAU, 151, chemin du CGB, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : (16-

Vds Splaterhouse 2 : 200 F + Pas Words. Florian GUINET, Le Bourg, 71600 L'Hôpital-le-Mercier. Tél. : 85.84.98.32

Vds MD + MCD 2 + 3 jx CD (Sonic CD, Batman) + CDX Pro 2. Stéphane TORRI, 14, rue Myrtille Beer, 93400 Saint-Ouen. Tél. : (16-1) 40.10.16.05

Vds MCD 2 + Thunderhawk + After Burner 3 + Road Av. px: 1 700 F. Mickaël MAUPETIT, 3, rte du Fort, 77500 Chelles. Tél.: (16-1) 64.21.50.56

Vds Toki, J. Madden 93, Fatal Fury, Galahad 150 F pce. Vincent DONNAT, 2, allée Hungesser et Coli, 94550 Chevilly-Larve. Tél.: (16-1) 45.47.54.51

Vds ou éch. jx MD : Quackshoot, Flashback, Aladdin, World of illusion px à déb. Albane EVAIN, L'Ecotais, 35530 Servon-sur-Vilaine. Tél.: 99.62.35.12

Vds MD + 3 Pads + 5 p. (Taz, Sunset, Word of Illu) px : 900 F. Léonard BACINELLO, 8, rue Rosignano Marítimo, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél.: (16-1) 47,06,03,82

Vds MD + 2 man. GB + jx (SF II, TF IV + 5 jx) px : 1 700 F. Olivier DELETRE, 1, rue Aristide Mailiol, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 43.21.88.87

Vds Street of Rage 2 px : 200 F bon état + livret. Pascal LABORDE-HONDET, 1, impasse des Povillots, 18700 Aubigny-sur-Mère. Tél. : 48.58.20.99 Vds MD + MCD + 3 jx + CD Compil 5 jx + 2 man.

px: 2 500 F. Jean-Marc JUNCA, 14, impass Henri IV, 65000 Tarbès. Tél.: 62.93.20.10 Vds Streets of Rage sur MD, px 150 F (bte et not). Eric PINON, Le Bouchet, 63880 Saint-Gervais-sous-Meymont. Tél.: 73.95.56.07

Vds jx MD 200 F max. (Buck Rogers, Quackshot...). Renaud BILLEN, 28, rue des Genêts, 1390 Grez-Doileau, Belgique. Tél.: 010/84.06.41

Vds MD NBA Jam. px: 400 F à déb. Arnaud BOUTELOUP, 4, rue de la Gerbe, 69002 Lyon. Tél.: 78.42.82.59

Vds MD + MCD + Sonic 3 + Sonic CD + FFCD. Sébastien MARTIN, 4, rue du Domaine, 35135 Chantepie. Tél.: 99.41.46.36

Vds Simpsons 150 F Dracula 250 F Jurassic px: 150 F Terminator 150 F. Stéphane BOUTILLIER, 2, rue de l'Imagier, 50000 Saint-Lô. Tél. : 33.56.64.69

Vds ou éch. sur MD Tortles Tournment F. ctre SF II px : 239 F. Julien GRECIET, 66, rue de Dantzig, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 40.43.99.05

Vds MD + 5 px + man. px: 800 F tbe. Philippe MICHON, St-Etienne-le-Molard, 42130 Boën. Tél.: 77.97.44.84

Vds ach. éch. jx MD, vds man. Nec + Quint. David LINHARD, 29, cité 3 mobilière, 25250 L'Isle-sur-le-Doubs. Tél.: 81.92.81.54

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION



Numéro Hors Série



Numéro 1



Numéro 2



Numéro 3



Numéro 4



Numéro 5



Numéro 6



Numéro 7







Numéro 10



Numéro 11



Numéro 12



Numéro 13



Numéro 14



Numéro 15





Numéro 17



Numéro 18



Numéro 19



Numéro 20



Numéro 21



Numéro 22



Numéro 23



Numéro 24



Numéro 25



Numéro 26



Numéro 27



Numéro 28



Numéro 29





Numéro 31



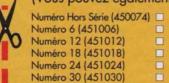
Numéro 32





RETOURNEZ-NOUS LE BON DE COMMANDE CI-DESSOUS ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CONSOLES +

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE CONSOLES + A retourner à CONSOLES + - B.P. 53 - 77932 PERTHES CEDEX (Vous pouvez également vous procurer ces numéros de Consoles + à: l'accueil, 9-11-13 rue du Colonel Pierre-Avia, 75015 PARIS)



Numéro 1 (451001) Numéro 7 (451007) Numéro 19 (451019) Numéro 25 (451025)

Numéro 13 (451013) Numéro 31 (451031)

Numéro 2 (451002) Numéro 8 (451008) Numéro 14 (451014) Numéro 20 (451020) Numéro 26 (451026)

Numéro 32 (451032) Numéro 33 (451033)

Numéro 9 (451009) Numéro 15 (451015) Numéro 21 (451021) Numéro 27 (451027)

Prénom:

Numéro 3 (451003)

Numéro 16 (451016)

Numéro 22 (451022) Numéro 28 (451028)

Numéro 4 (451004)

Numéro 10 (451010)

Numéro 17 (451017) Numéro 23 (451023) Numéro 29 (451029)

Nombre de numéros:

Numéro 5 (451005) Numéro 11 (451011)

| e vous adresse la somme de | 45F (dont participation aux frais) pour chaque numéro par |
|----------------------------|---|
| Table Landson C | Character I I |

| Nom : | | |
|-------|--|--|
| | | |

Adresse: Code postal:

Ville:

(Délai d'expédition: 6 semaines)

Si vous êtes abonné, merci de nous préciser votre numéro d'abonné: (une lettre suivie de sept chiffres) ou de nous retourner l'étiquette d'expédition de votre magazine.

49 F



SCOREGALES LA VIDEO-JEU PASSION



MEGADRIVE

+ 2000 jeux disponibles à partir de 49 F

CONSOLE* MEGADRIVE

En cadeau : jeu SONIC

SUPER PROMO

- Jeu ALTERED BEAST 49 F
 Jeu STREET OF RAGE 79 F
- Manette MEGADRIVE
 69 F
- BAZOOKA MENACER + 6 jeux 199 F



SUPER-NINTENDO

+ 2500 jeux disponibles à partir de 99 F

CONSOLE NEUVE

CADEAU Jeu STREET FIGHTER II

SUPER PROMO

Adaptateur jeux Jap/USA 79 F ou 49 F (avec l'achat d'un jeu)

MASTER-SYSTEM

+ 1300 jeux disponibles à partir de 49 F

+ 1 jeu 299 F

SUPER PROMO JEUX OCCASION

- SHINOBI 49 F
 SUPER TENNIS 49 F
- JULEK TERRITO
- ALEX KIDD
- 49 F

MEGA - CD

+ 300 jeux disponibles à partir de 99 F

CONSOLE* 990 F

CADEAU 1 Tee Shirt DRAGON BALL Z

3 DO

+ 200 jeux disponibles à partir de 199 F

N.E.C

+ 500 jeux disponibles à partir de 69 F

CONSOLE PORTABLE*

GT TURBO + 1 jeu 995 F

CADEAU 1 Tee Shirt DRAGON BALL Z

NEO-GEO

+ 200 jeux disponibles à partir de 299 F

CONSOLE* + 1 jeu 1 790 F

CADEAU 1 montre SCORE GAMES + 1 Tee Shirt DRAGON BALL Z

CD ROM PC

+ 200 jeux disponibles à partir de 139 F

AMIGA CD32

+ 200 jeux disponibles à partir de 99 F

CONSOLE*+ 2 jeux

1 790 F

CADEAU 1 montre SCORE GAMES + 1 Tee Shirt DRAGON BALL Z

JAGUAR

CONSOLE NEUVE + 1 jeu
2 290 F

CADEAU 1 montre SCORE GAMES + 1 Tee Shirt DRAGON BALL Z

GAME-GEAR

+ 300 jeux disponibles à partir de 49 F

CONSOLE* + 1 jeu 449 F

N.E.S NINTENDO

+ 1500 jeux disponibles à partir de 49 F

CONSOLE NEUVE

+ 2 manettes 249 F

SUPER PROMO JEUX NEUFS

- SUPER MARIO 3 (US)
- DUCK TALES (US)
 ADDAMS FAMILY (US)
 49 F
 - OFFE DA

GAME-BOY

+ 600 jeux disponibles à partir de 49 F

CONSOLE* 199 F

MULTIMEGA

+ SONIC 2 + ROAD AVENGER CD

2 990 F

CADEAU 1 montre SCORE GAMES + 1 Tee Shirt DRAGON BALL Z

En vente dans tous les magasins SCORE GAMES :

17, rue des Ecoles 75005 PARIS Tél. : (1) 43 290 290 + 25, av. de la Division Leclerc - N 20 92160 ANTONY Tél. : (1) 46 665 666 +

42, rue de Paris 78100 ST GERMAIN EN LAYE Tél. : (1) 30 61 47 47 + 37, cours Guynemer 60200 COMPIEGNE Tél.: (16) 44 20 52 52



VENDEZ, ECHANGEZ, ACHETEZ VOS JEUX ET CONSOLES D'OCCASION

(30% à 70% moins cher que les Jeux Neufs)

17, rue des Ecoles OUVERT TOUT **75005 PARIS**

☎ (1) 43 290 290 +

• Lundi de 14 h à 19 h

Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop

• Métro : Maubert Mutualité

RER: Luxembourg/St Michel

BUS: 63 86 87 • Parking: Maubert

25, av. de la Division Lederc N 20 - 92160 ANTONY **1** (1) 46.665.666 +

* Fermé du 7 Aout au 26 inclus *

• Mardi au samedi de 10 h à 19 h

• Dimanche matin de 10 h à 13 h • TRAIN : Orlyval

RER: Antony BUS: 197 297 395 APTR
 Face au Marché d'ANTONY (200 m du RER)

37, Cours Guvnemer **60200 COMPIEGNE** ☎ 44.20.52.52

* Fermé du 1 er Aout au 26 inclus *

• Mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 et de 14 h à 19 h

• Samedi de 10 h à 19 h • 100 m de la gare de Compiègne

Parking 700 places face au magasin
 BUS: 3/4

42, rue de Paris **78100 ST GERMAIN EN LAYE 雪 (1) 30 61 47 47 +**

• Mardi au samedi de 10 h à 19 h

• Dimanche de 10 h à 13 h

• RER : St Germain en Laye A 200 m du RER

OUVERT TOUT L'ETE

NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

SEGA GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES) CONSOLE GAME-GEAR (avec Columns) 649 F 449 849 F ADAPT. ALLUME CIGARE 99 F CONSOLE GAME-GEAR (avec ALADDIN) ADAPTATEUR SECTEUR 49 F LOUPE GROSSISSANTE 69 F BATTERIE 6H 249 F Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) : AX BATTLER 69 F KICK OFF 69 F KICK OFF 99 F MICKEY MOUSE 139 F 69 F SHINOBI 99 F SONIC 2 139 F 79 F GLOBAL GLADIATOR 139 F MORTAL KOMBAT 189 F PREDATOR 2 WOLFCHILD Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version françoise): NBA JAM 269 F PETE SAMPRAS TENNIS 299 F SUPER CAESAR PALACE 299 F ALADDIN 299 F ROAD RASH 299 F THE HULK 299 F ALADDIN 299 F ROAD RASH 299 F THE HULK 299 F MARKO'S MAGIC 299 F SHINING FORCE II 299 F WORLD CUP USA 94 299 F

MASTER SYSTEM (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES) CONSOLE MASTER-SYSTEM II neuve (avec ALEX KIDD) Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française): SHINOBI 49 F SONIC 79 F TENNIS ACE SUPER TENNIS GOLDEN AXE 49 F VIGILANTE 79 F SONIC 2 79 F ASTERIX 99 F MICKEY MOUSE

| | | CHICA CONTROL OF THE PROPERTY | DIONOSCI DUNA | CHOOSE TAXABLE CONTRACTOR | | _ |
|--------------------|-----------|---|---------------|---------------------------|-----|---|
| | | PRIVE (+ DE 2000 | JEUX D | ISPONIBLES) — | 7 | - |
| CONSOLE MEG | ADRIV | E 2 neuve + 1 jeu | | | 695 | F |
| CONSOLE MEG | ADRIV | E 1 (occasion) + 1 je | U | | 499 | F |
| CONSOLE MULT | TIMEGA | A CDX + ROAD AVE | NGER C | D + SONIC 2 2 | 990 | F |
| | | (neuve) 69 F PRO | | | 99 | |
| | | + 6 jeux 199 F MAI | | | 99 | Ē |
| | | UGE 299 F ADA | | | 99 | Ê |
| | | 'occasion) (version français | | | | |
| | | MICKEY & DONALD | | FLASHBACK | 275 | F |
| | | TALESPINA. | | | | F |
| | | EUROPEAN CLUB SOCCER | | LANDSTALKER | 314 | F |
| | | LHX ATTACK CHOPPER | | ETERNAL CHAMPION | 349 | F |
| ANOTHER WORLD | 139 F | MEGAGAMES (3 jeux) | 199 F | MORTAL KOMBAT | 349 | F |
| CHAKAN | 139 F | SONIC 2 | 199 F | NBA JAM | 349 | F |
| GLOBAL GLADIATOR | 139 F | TEAM USA BASKET | 249 F | STREET FIGHTER 2 | 349 | F |
| KICK OFF | 139 F | ALADDIN | 275 F | SONIC 3 | 379 | F |
| Exemple de prix | K (JEUX) | NEUFS) (version française) : | | | | |
| PSG FOOTBALL | 399 F | SHINING FORCE II | 449 F | STREET OF RAGE III | 499 | F |
| DRAGON | TEL | WORLD CUP USA 94 | 449 F | WORLD HEROES (US) | 499 | F |
| LIVRE DE LA JUNGLE | TEL | PETE SAMPRAS TENNIS | 469 F | FATAL FURY II (US | 549 | F |
| DUNE II | 449 F | DRAGON BALL Z | 489 F | VIRTUA RACING | 649 | F |
| | MEGA | A-CD (+ DE 300 JEI | IX DISP | ONIRIES) | | |

| MEGA-CD 2 França | is (occasio | n) 990 F CDX F | RO (neu | if) | 399 F |
|------------------|-------------|------------------------------|---------|------------------|-------|
| Exemple de pri | x (Jeux d | 'occasion) (version français | e): | | |
| ROAD AVENGER | 99 F | AFTER BURNER III | 279 F | SYLPHEED | 279 F |
| BATMAN RETURN | 249 F | FINAL FIGHT | 279 F | ECCO THE DOLPHIN | 299 F |
| JAGUAR XJ 220 | 249 F | SHERLOCK HOLMES | 279 F | THUNDERHAWK | 299 F |
| PRINCE OF PERSIA | 249 F | SONIC CD | 279 F | NHL HOCKEY 94 | 314 F |
| Exemple de pri | × (JEUX) | IEUFS) (version française) : | | | |
| MEGARACE | TEL | MORTAL KOMBAT | 399 F | JURASSIC PARK | 449 F |
| POWERMONGER | TEL | DUNE | 449 F | TERMINATOR | 499 F |
| TOMCAT ALLEY | TEL | FIFA SOCCER | 449 F | LETHAL ENFORCER | 499 F |
| MICROCOSM | 399 F | GROUND 7FRO TEXAS | 440 F | NIGHT TRAP | 400 F |

NEO - GEO

CONSOLE NEO-GEO* + 1 JEU 1790 F (+ DE 200 JEUX DISPO.)
Exemple de prix : NEUF

NEUF 990 F **OCCASION** 749 **FATAL FURY 2** 1090 F 799 F **ART OF FIGHTING 2** TEL SUPER SIDE KICK 2 1490 F **MEMORY CARD** 229 F TOP HUNTER TEL

NEC

CONSOLE PORTABLE GT TURBO 995 F ARCADE CARD TEL + 500 JEUX DISPONIBLES HU-CARD + CD ROM à partir de 69 F 99 F QUINTUPLEUR

3 DO

CONSOLE 3 DO (Version PAL) (Disponible)
+ 200 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

AMIGA CD 32

CONSOLE* + 2 Jeux 1790 F

+ 200 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

JAGUAR

CONSOLE JAGUAR TEL + 30 JEUX DISPONIBLES

Venez voir les 3 DO et la JAGUAR en démonstration permanente

RAYON GOODIES

• Films K7 vidéo DRAGON BALL Z. version original PAL, volume 1 à 12

PRIX UNITAIRE 170 F 5 F

TOTAL A PAYER

30 F

99 F

· RAMICARD à partir de

• HEROE COLLECTION (les 10 cartes)

• TEE SHIRT officiel DRAGON BALL Z

Pin's DRAGON BALL Z

(Cardass, Cartes DBZ, Posters, Figurines, Puzzles, Magnets, Albums ...)

GAME-BOY (+ DE 600 JEUX DISPONIBLES) CADEAU* Neuve Occasion 1 sococh CONSOLE GAME-BOY (Française) 299 F 199 F
CONSOLE GAME-BOY (neuve) + Tee Shirt MARIO LAND III 329 F SUPER GAME-BOY 499 F LOUPE LIGHT BOY 59 F PACK BATTERIE (12H) 129 F GAME-GENIE (neuf) 249 F ADAPTATEUR SECTEUR 69 F ADAPT. ALLUME CIGARE 99 F Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version françoise):
FURAI FIGHTER 49 F CASTELVANIA
FORTRESS OF FEAR 49 F SUPER MARIO LAND 1
CASTELVANIA 79 F ASTERIX 1: 99 F MORTAL KOMBAT 175 F SUPER MARIO LAND 2175 F 175 F ZELDA 175 F Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française):
BATMAN 99 F MYSTIC QUEST 249 F TINY TOON 2 199 F SCHTROUMPFS 249 F SUPER MARIO LAND 3 MISS PACMAN 249 F TORTUE 3 249 F 249 F WORLD CUP USA 94 289 F

| | - NE | S (+ DE 1500 JEU) | DISPON | IBLES) — | |
|-----------------|-------|----------------------------------|--------------|-------------|-------|
| CONSOLE neuve - | | | | ME GENIE | 299 F |
| SUPER PRO | MO J | EUX US neuf | : | | |
| ADDAMS FAMILY | | | | BATMAN | 49 F |
| DUCK TALES | 49 F | ADAPTATEUR GAME | KEY (pour ie | eux US) | 99 F |
| Exemple de pri | | VEUFS) (version française | | | |
| PACMAN | | MEGAMAN 5 | | SCHTROUMPES | 299 F |
| STAR WARS | 199 F | KIRBY'S ADVENTURE | 299 F | ASTERIX | 349 F |

| SUPER-NINTENDO | / SUPE | R FAMICOM / SUPER NI | 5 - |
|------------------------------|--------|---------------------------|-------|
| CONSOLE SUPER-NINTENDO | | | |
| CONSOLE + STREET FIGHTER II | 690 F | CONSOLE + MARIO ALL STARS | 990 F |
| CONSOLE + ALADDIN | 990 F | MANETTE SUPER 4 | 99 F |
| ADAPTATEUR SNINT/SFAMIC | OM/SNE | S | 79 F |
| ou 49 F avec 1 Jeu acheté ou | GRATI | UIT avec 2 Jeux achetés | |
| Nouvelle ADAPTATEUR 60 Hz | 99 F | RALLONGE MANETTE | 39 F |
| ADAPTATEUR 6 JOUEURS | 199 F | 2 MANETTES INFRA ROUGE | 299 F |

(+ DE 2500 JEUX DISPONIBLES) Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française): 99 F ROAD RUNNER STREET FIGHTER II 199 F SUPER STARWARS 269 F ULTRAMAN 99 F WORLD LEAGUE BASKET 199 F ZELDA III 269 F F ZERO 139 F JURASSIC PARK 249 F FLASHBACK 299 F R TYPE 139 F ALADDIN 269 F F1 POLE POSITION 339 F MORTAL KOMBAT 169 F MARIO ALL STARS 269 F DRAGON BALL Z 349 F 269 F YOUNG MERLIN STARWING 169 F STREET FIGHTER 2 TURBO ALIEN III 199 F SUPER MARIO KART 269 F NBA JAM 379 F Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française): 389 F ROCK'N ROLL RACING MYSTIC QUEST 489 F FIGHTER'S HISTORY TEL

HUMANS 399 F TOP GEAR 2 489 F PEPSI JAMMIT TEL SKYBLAZER 399 F FIFA SOCCER 499 F RANMA 1/2 4 TEL **EQUINOX** 439 F BUGGS BUNNY 549 F SMASH TENNIS TEL PSG FOOTBALL 449 F DRAGON BALL 7.2 549 F STUNTRACE FX CLAYFIGHTER 469 F EMPIRE STRIKE BACK 549 F SUPER STREET FIGHTER II TEL ECOLE DES CHAMPIONS 489 F CHOPLIFTER III TEL WOLFENSTEIN 3D 449 F

NOUS ACHETONS

(Paiement immédiat ou bon d'achat)

vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux: •GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •GAME-BOY • CD ROM PC SUPER-NINTENDO ◆NEO-GEO ◆3DO

Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur : •N.E.S •CD 32 MASTER-SYSTEM ●NEC ●LYNX

voir modalités au magasin) (Boites d'origine indispensable) (Echange exclusivement réalisé au magasin)

OUVERTURE D'UN RAYON CD ROM PC + 100 JEUX NEUFS & OCCASIONS

VENTE PAR CORRESPONDANCE

LIVRAISON COLISSIMO (Commande à Paris exclusivement)

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN **NEUF OU EN OCCASION POUR** TOUTES LES CONSOLES. N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

| 8 | - | - | - | - | | | | - | - | - | - | _ | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | | | | ĺ |
|---|----|-----|-----|-----|-------------|----------|-----|----|----|----------|----------|----|-----|-----|----------|-----|---|----|-----|------------|----|------|----|--------------|-----|-------|------|---|---|
| В | 00 | M | т | VE. | 6 | | VAL | AA | A | v | NE | | VE | 200 | 1 | - | | A | | | | | | | | 18/20 | nent | | į |
| Ŀ | 36 | | JL: | 75 | 2 | <u> </u> | M | M. | A | Γ | <u>"</u> | | Al: | -K | <u>1</u> | 25) | ы | A | re | TOL | Ш | ler | ex | \mathbf{a} | USI | ver | nent | a | |
| | C | CAL | DE | CI | m | EC | | 73 | | | | | | 210 | 70 | 00 | | DA | DI | - | 7 | | 11 | 1 | 0 | 200 | 000 | | |
| | 3 | S.U | ME | UF | $m_{\rm I}$ | E 3 | | Ι, | ru | e c | ies | EC | ole | S | /) | UU | 3 | ra | KO. |) - | 16 | ı. : | ш | 14 | 59 | 29U | 290 | + | |

| NOM | | PRENOM | | | | | | | |
|-----------------------------------|---|--------|---|--|--|--|--|--|--|
| ADRESSE | *************************************** | | | | | | | | |
| CODE POSTAL | | VILLE | | | | | | | |
| TEL DOM : | | TEL B | UR : | | | | | | |
| TITRE | CONSOLE | PRIX | Je règle par : MANDAT LETTRE CHEQUE CARTE BLEUE S | | | | | | |
| | | | N° | | | | | | |
| FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F) | CONSOLE: 60 F | 30 F | Date expiration: / | | | | | | |

Vds MD + 2 man. + 8 jx px : 1 500 F. Vincent MICOUIN, 1 bis, rue Valory, 50400 Granville. Tél. : 33.51.75.23

Vds MD + 2 man. + 8 jx px : 1 600 F. **Matthieu VERBREGUE**, 643, rte de Bœucres, 62132 Fiennes. Tél. : 21.85.01.75

Vds MD + 2 man. + 11 jx (Flashback, Sonic 2...) px: 2 200 F. Hervé BALTAGI, 50, rue Jean-Jacques Rousseau, 92150 Suresnes. Tél.: (16-1) 47.28.06.12

Vds Européen Club Soccer et Bull — Lakers 275 F pcs. Michaël CASTAGNOLI, 122, bd de la Boissière, 93100 Montreuil-sous-Bois. Tél.: (16-1) 42.87.89.28

 $\begin{array}{l} \text{V\'{a}S MD Jap} + 3 \text{ Joys} + 15 \text{ jx Mortal Kombat etc...} \\ \text{px} : 2 000 \text{ F. G\'{e}rald DELRIEU, 14, rue du Camp de Carri\'{e}, 81990 Albi. T\'{e}l. : 63.56.66.03 \end{array}$

Vds Méga CD jx px : 200 F à 300 F Night Trap GZT etc... Murielle GAUDENECHE, 54, rue Paul Bovier, 69530 Lapierre-Brignais. Tél. : 78.05.41.82

Vds MD + 6 jx Street Fighter 2, Aladdin px à déb. Samuel VIEL, 64, rue du Grand Val, 94370 Sucyen-Brie. Tél.: (16-1) 49.82.46.07

Vds 8 jx MD Ecco Street Fighter 2' Aladdin Sonic 3 Kambo III etc... px: 1 500 F. Cyril PHILIBERT, 16 bis, rue de Vabrelongue, 30100 Alès. Tél.: 66.30.41.75

Vds MD + 2 man. + 2 jx (Aladdin, Flashback) px : 1 145 F. Christophe MAILLARD, 12, rue de Tessé, 78128 Tacoignières. Tél. : (16-1) 30.92.80.99 (H.B.)

Vds jx Méga CD : Batman, Thunder Halk, Hook px : 200 F le jeu, vds jx MD. Eric DEPERSIN, 25, rue de Nedonchel, 62550 Bailleuf-lez-Pernes. Tél. : 21.41.30.19

Vds MD + Snes + 60 jx px : 5 000 F. Patrick DUEDAL, 8, citée La Tour, 22220 Tréguier. Tél. : 96.92.20.57

Vds MD + man. + 2 jx Sonic + Castle of illus. tbe 750 F. Charles BALAVOINE, 33, av. Hôtel-de-Ville, 69720 St-Bonnet-de-Mure. Tél.: 78.40.82.08

Vds MD + 2 man. + 5 px px: 800 F. Jean-Raymond VAILJ, Cité la Saussaie, bāt.: 6, rue des Aulne, 93200 St-Denis. Tél.: (16-1) 48.22.08.20

Vds jx MD Sonic 3 (US) px: 390 F Aladdin: 290 F etc. Fabrice TAM SONE YET, 12, bd Massena, 75013 Paris. Tél.: (16-1) 45.86.46.68

Vds MK: 350 F, Aladdi : 250 F, Haunting : 300 F ou 800 F le tout. Max MAUCHRETIEN, 36, rue de la Paix, 94310 Orly. Tél. : (16-1) 48.53.06.15 Vds MCD 2 Jap + jx (Sonic, Night Trap...) px: 1 290 F bon état. Loïc CALVY, 229, av. Pasero, 06210 Mandelieu. Tél.: 93.49.13.95

Vds MD 2 : Aladdin + 2 man. px : 849 F. Martin LE MASSON, 20, place Sébastopol, 59000 Lille. Tél. : 20.57.78.82

Vds SF II pce 349 F. Thomas SUIN, 4, rue Léon Gambetta, 59147 Gondecourt. Tél.: 20.96.85.50

Vds Landstalker (US Fr) 350 F (tbe). Patrick MA-TORE, 27, rue Firmin Gemier, 93300 Aubervilliers. Tél.: (16-1) 48.34.79.14

Vds nbx jx MD 150 F (Sonic 1-2-GP-Maden etc). Manuel KARL, 27, chemin du Kammerhof, 67100 Strasbourg. Tél.: 88.79.43.01

Vds: WB5, Robood, Populous 2, de Capattack: 150 F, Aladdin px: 200 F. Romain HOCQUIGNY, 3, rue Fontaine Bonnard, 02850 Varennes. Tél.: 23.70.27.91

Vds MD + 3 man. + 13 jx (SF 2, Aladdin, C. Spot) 2 000 F. Minh LO, 11, allée Gaston Bachelard 77186 Noisiel. Tél.: (16-1) 60.17.99.92

Vds Aladdin, Sonic 3 (Jap), px: 220 F. Raphaël LEVY, 90, rue des 36 Ponts, 31400 Toulouse. Tél.: 61.32.12.37

Vds Chuck Rock, Road Rash 200 F pce. Jean-Philippe GINESTE, Noailles, la Favarie, 81170 Cordes. Tél.: 63.56.81.18

Vds : Jurassic, Park, Roadrash 2, Lotus de 100 à 250 F. Alexandre TOUYAROU. Tél. : 59.62.72.02

Vds MD 500 F. Pierre SOGHO, La Glière, 73240 St-Genix-Guiers. Tél.: 76.31.61.53 (ap. 18 h et

Vds MD 2 + 2 man. + 15 |x Ecco, Chakan, Sonic, G. Axe 1, 2. Valérie DESHOGUES, Le Blanchou, 24110 Léguillac-de-l'Auche. Tél.: 53.54.53.91

Vds jx MD (Fifa, Aladdin, Eco...) de 250 à 350 F vds MD. Sébastien CHAUVET, 65, rue Maurice Ripoche, 75014 Paris. Tél.: (16-1) 45.42.99.93

Vds MD + man. + Sonic px: 500 F. Romain RANZETTI, 15 bis, rue des Avaux, 91750 Champcueil. Tél.: (16-1) 64.99.80.97

Vds jx MD : Moonw, Gynoug, TF3 Altbiquacksht, Darw, Maghat px : 150 F. **Gwenn SCHEPPLER,** Vercland, 74340 Samoens. Tél. : 50.34,95.75

Vds Md px : $450 \ F + 2 \ man. + 1 \ jeu \ vds jx MD px à déb. Nicolas THIEBAULT, 16, rue Guillaume Budé, 10000 Troyes. Tél. : <math>25.75.12.76$

Vds MD + 5 jx + 2 man. px : 1 370 F. Julien COURTOIS, 5, allée d'Aumale, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.88.72.29

SEGA

Vds MS + 2 jx Olympic-Gold-Vim. Bledon + 2 man. px: 500 F. Alain MORGANT, 37, 39, rue Condorcet, 75009 Paris. Tél.: (16-1) 42.80.56.75

Vds SMS 2 peu servie + 2 man. + 1 jeu px: 199 F. Hadrien BARBOUX, 6, rue du Repos, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.48.42.76

Vds GG + 25 $\rm jx$ + valise batterie etc... px: 1 500 F. André SCHMIDT, 24, rue Pillet, 71000 Macon. Tél.: 85.34.59.71

Vds SMS 2 + 5 jx (Sonic Chaos, Chuck, Mickey) px: 800 F tbe. Benjamin FIEVRE, La Montée du Boucholet, 85140 Chauché. Tél.: 51.41.84.96

Vds SMS + man. + 34 jx (Sonic, Astérix, Sonic 2) the px: 2 000 F. Sandrine DIPPE, 3, rue Paul Cézanne, 91220 Bretigny. Tél.: (16-1) 60.84.50.65

Vds SMS + 5 jx + man. px: 300 F. Vincent LERMYTE, 5, cité Ménate, 40410 Pissos. Tél.: 58.08.90.52

Vds 27 ix SMS 2 px: 100 F pce. Bruno RAGUE-NET, 1 bis, rue de la Paix, 91300 Massy. Tél.: (16-1) 69.53.02.80

Vds jx SMS: Picktracy 350 F et Teddy Boy 150 F. Jean-Sébastien BOURDIN, Domaine de Font Frège, Les Glacières, 83136 Mazaugues. Tél.: 42.62.56.06 (H.R.)

Vds SMS 2 + pist. + « Assault City » + man. px : 450 F tbe. Julien SAU, 7, rue Marie Bonaparte, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 46.02.52.14

Vds SMS 2 + 6 jx (Sonic...) + man. px : 700 F ou jx 75 à 150 F pce. Cédric BREMAUD, 8, rue de Chaumont, 86000 Poitiers. Tél. : 49.53.03.51

Vds câble réliant console sur moni. Amst, Amiga px: 100 F. Victor MARQUE, 11, rue Ernest Chamblain, 91250 Saint-Germain-les-Corbeil. Tél.: (16-1) 69.89.28.98

Vds SMS + man. + 4 |x (SP. Tennis, Theninja, Klax, Populus) px: 400 F. Rodrigue RENOUF, Le Bourg, La Chapelle en Juger, 50570 Marigny. Tél.: 33.55.02.44

Vds SMS + 18 jx + man. + auto Fire px: 2 000 F. Stéphane RAYNEAU, 31, rue A. Watteau, 95330 Domont. Tél.: (16-1) 39.91.75.10 (ap. 18 h à 20 h)

 $\begin{array}{l} \text{Vds SMS} \,+\, 7 \,\, \text{jx} \,+\, 2 \,\, \text{man.} \,\, +\, \text{revues px} : 600 \,\, \text{F.} \\ \text{Clément FRECHET, 52, le lot du Parc, 38390 Le balme-les-Grottes.} \,\, \text{Tél.} : 94.90.62.91 \end{array}$

Vds Nes + 2 man. + Robocop et Mario 1,3 px. 200 F. Dimitri BYL, av. Damichon «La Mesangerale », 69290 Craponne Tél.: 78.57.05.82

Vds Nes + Mario Bros 1 et 3 px : 450 F, vds sur S, nin. SFII et Tiny Toons 400 F. Yann PILIPLZUK, 40, rue St-Hilaire, 60150 Coudun. Tél. : 44,83.17.40

Vds Nes + 10 jx px : 500 F ou 50 F pce. Anthony NENY, 58 bis, rue Emile Zola, 44400 Reze-les-Nantes. Tél. : 40.04.23.62

Vds Nes + 2 man. + 12 jx px : 1 000 F. Maxime CHARLES, 3, rue Elysée Ménilmontant, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 46.36.85.07

Vds Nes + 9 jx: SMB 3 — Tic-Tac: 700 F ou 80 F pce et Nes px: 250 F. **Stéphane LITHFOUS**, 35, rue de Queuleu, 57070 Metz. Tél.: 87.36.37.99

Vds 15 jx Nes de 100 à 175 F (Faxanadu, Metroid). Gilles CHERQUI, 4, bd du Travail, 13013 Marseille. Tél.: 91.68.60.82

 $\begin{array}{l} \text{Vds Nes} + 11 \ jx + pit. \ px: 2\ 000\ F\ tbe. \ Thomas \\ \text{DELECOURT, rés. St-Etienne, 10, place Ziem,} \\ 21200\ Beaune. \ Tél.: 80.22.95.40 \end{array}$

Vds Nes + 3 jx + 5 jx GB px : 1 000 F. David HANZARD, 300, rue du Mont Roty, 76230 Isneauville. Tél.: 35.59.82.42

Vds Fatal Fury II the 400 F (boîte et not.). Rudy BARISIO, 18, rue d'Epargnemaille, 02100 Saint-Quentin. Tél.: 23.67.04.04

Vds Nes +5 jx +2 man. + pist. the vds GB +5 jx. Laurent GUILLOT, Chemin des Pothlères, 69480 Pommiers. Tél. : 74.68.73.05

Vds ou éch. Nes + 2 man. + pist. + 5 jx (Simpson + Gremelin 2...). Jean-François DUARTE, 6, rue Paul-Bert, 94120 Fontenaysous-Bois. Tél. : (16-1) 48.76.61.76

Vds Nes + 2 man. + 14 jx px : 800 F. Mathleu KNIEST, 17, square de la Brave Margot, 91080 Courlouronnes. Tél. : 64.97.24.62

Vds Nes + 6 jx + 2 man. + astuce! px : 800 F. Bertrand GUILLEMETT, 1, av. des Thermes, 63400 Chamalières, Tél.: 73.31.05.37

Vds Nes + 12 jx + pist. px : 1 000 F ou 100 F le jeu. Benjamin TINABELLI, 14, av. Maurice Jean-Pierre, 06110 Le Cannet-Rocheville. Tél. : 93.46.96.31

Vds Nes + 2 man. + joys + pist. + 8 jx px: 1 000 F. Frédéric VIAN, 21, allée de la Pépinière, 92150 Suresnes. Tél.: (16-1) 42-04-37-02

DIVERS

Vds cåble reliant console sur moni. Amstrad, Amiga... px: 100 F. Victor MARQUE, 11, rue Ernest Chamblain, 91250 Saint-Germain-les-Corbeil. Tél.: (16-1) 69.89.28.98

Vds sur Néo-Géo Spin Master 950 F ou éch. ctre FFS. Christophe SCHREIBER, 124, rte de Trois-Maisons, 57370 Phalsbourg. Tél.: 87.24.15.60

Vds pro 2 px: 120 F et Festers Quest 190 F Nes 190 F. Dimitri et Grégory TAMION, 10, place du Martrois, 45300 Pithiviers. Tél.: 38.30.03.68

Vds Arcade Machine + Street Fighter 2 (orig.) px à déb. Fabrice ADRIAN, 9, villa Blanche, 92000 Nanterre. Tél.: (16-1) 47.25.44.70

Vds Néo Géo + man. 1 200 F + jx à 350 F max. MD + 10 jx 1 900 F. Franck BALLESTER, 4, allée des Hortensias, 69150 Decines-Charpieu. Tél. : 78.49.67.83

Vds Arcades Système + man. + carte Jamma Street + Fighter 2' px : 3 500 F. Harry SAME, 57, rue Clisson, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.85.98.27

Vds Néo-Géo + 2 man. Art of Fighting 2 px: 3 300 F. Fawzi SENDJAKEDINE, 16, rue Pablo Picasso, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél.: (16-1) 60.88.14.09

Vds CD 32 + Microcosm. + Castle + Labyrinth of Time px: 3 000 F. Christophe FONTAINE, 12, rue Henri Labasque, 77400 Lagny. Tél.: (16-1) 60.07.11.68

Vds Art of Fighting 1 pour Néo-Géo px: 800 F. Jeam-Marc. Tél.: 88.78.63.81

Vds Zelda 3 : 300 F + Final Fight 2 px : 100 F ou ctre Skyblazer, Matthieu AUBERY, 48, rue Gambetta, 77780 Bourron-Marlotte. Tél. : (16-1) 64.45.86.57

Vds Art of Fighting 600 F sur Néo-Géo et Monstermanor 250 F do. Nicolas BRONSARD, 10, impasse Vermer, 13007 Marseille. Tél.: 91.59.41.59

Vds Cartes Jamma : Football Champ, Némo, Seïbu Soccer px : 1 000 F pce. Frédéric DUFRESNE, 23, rue du Midi, -94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.28.52.48

Vds Néo Géo + 2 man. + Magician Lord px : 2 000 F. NACHAMPASSACK. Tél. : 93.88.58.24

Bon pour une annonce gratuite*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les

annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ». Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

| BRIQUE IOISIE: | шш | 1 | L | 1 | | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | L | | 1 | | L | L | L | L | 1 | ١ | MACHINES |
|----------------|-------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|-------------------------|
| ACHATS | ШШ | 1 | L | L | Ш | | 1 | 1 | 1 | 1 | L | L | L | L | L | L | L | L | 1 | 1 | | □ PC Engine □ Megadrive |
| | NOM: | | 1 | 1 | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | | L | L | L | L | 1 | 1 | | □ Sega |
| VENTES | PRÉNOM : L | 1 | 1 | L | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | L | | | | L | L | 1 | | □ NES |
| ÉCHANGES | ADRESSE : L | 1 | L | L | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | L | L | | | L | L | | 1 | 1 | | ☐ Game Boy ☐ Lynx |
| CLUBS | | 1 | 1 | | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | | | L | | 1 | | 1 | 1 | | □ Divers |

Vds double et SWC pour 2 800 F. David HECQ, 517, rue de la Fontaine, 62110 Henin-Beaund. Tél.: 21.75.80.10

Vds Art of Fighting 800 F sur Néo Géo ou éch. ctre 3 Count B. Alice WIPF, 13, rue de la Première Armée Français, Tél.: 89.81.78.81 68190 Ensisheim.

Vds jx Néo-Géo de 600 à 900 F et Super Grafx 200 F. Gérald GALLI, 6, rue Bossuet, 72000 Lemans. Tél. : 43.86.38.14

Vds CD 32 Amiga + Microcosm. + Nigel Mansec + 2 jx px : 2 000 F. Thierry PLANKE, 54, av. de Paris, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 46.78.61.46

Vds Super Mario All Stars px 200 F et GG + jx px à déb. Philippe MORANGE, 9, rue Frédéric Passy, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-92200 N 1) 46.24.58.17

Vds sur Néo-Géo W. Heroes 2 700 F S. Brawl 500 F (sans bte). David FERNANDES, 1, rue Bardin, 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 47.31.59.83

Vás Néo Géo + 2 jx + 2 man. 2 200 F. Frédéric DURAND, 48, av. de Savigny, 93600 AuInaysous-Bois. Tél. : (16-1) 43.83.97.69 (ap. 19 h)

 $\begin{array}{lll} \text{Vds } \mathsf{GG} \ + \ 4 \ | \mathsf{x} \ + \ \mathsf{adapt.} \ \mathsf{px} : \ 750 \ \mathsf{F.} \ \ \mathsf{Jean-Christophe} \\ \mathsf{DUFRESNE,} \ \ 40, \quad \mathsf{Grande} \\ \mathsf{77150} \ \mathsf{Ferolles.} \ \ \mathsf{T\'el.} : (16-1) \ \mathsf{60.02.26.91} \\ \end{array}$

Vds 2 man. Néo-Géo 300 F pce + transfo mémo cart, jeu Soccer Braul, px : 700 F, Philippe NAL-LINO, 1, Temples Malines, 91090 Lisses. Tél. : (16-1) 60.86.23.25

Vds nbx jx Snes et Snin: DB 2 3 dès 200 F. Grégory THIERY. Tél.: (16-1) 47.00.08.15.

Vds Néo-Géo + 2 man. + Mémory Card. + 2 ix : 2 000 F à déb. Olivier ANNAHEIM, rés. Sa bastien, 54000 Nancy. Tél. : 83.37.22.10

Vds Baseball 2020 sur Néo Géo : 290 F ach. : FF2. Laff. px: 400 F. Sébastien LAMOTTE, 1, les Logis de la Pie, av. Vilette, 94100 St-Maur. Tél.: (16-1) 48.85.05.53

Vás sur Néo-Géo N. Commando : 650 F et Nam. 1975 px : 250 F. Constant BERRIER, 2, rue du Col. de Dyane, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.64.70.04

Vds Jaguar 64 bits + 3 jx 2 800 F + Amiga CD 32 + 2 jx 2 200 F. Eric PAUVERT, 15, rue Henri Jumelle, 28100 Dreux, Tél.: 37.64.10.05

Vds Amiga 1200 \pm 30 jx \pm Joy \pm souris the px : 2500 F. Sébastien CHARTIER, 22, allée d'Anjou, 89000 Auxerre. Tél.: 86.51.51.89

Vds GG + 25 jx + accessoires. André SCHMIDT, 24, rue Pillet, 71000 Macon. Tél.: 85.34.59.71

Vds GG + 10 jx + adapt. + Master Gear px : 1400 F à déb. Jonathan CHAUDRIN, 1, place Descartes, 95190 Goussainville. Tél.: (16-1) 39 88 68 45

Vds GG + 4 jx (Sonic, Mickey, Donald, Columns) px:700 F. Nicolas CAILLEAUD, 14, allée Gaston 79300 St-Sauveur Tél.: 49.74 33 79

Vds GG + Mortal Fondat., shinobi, Out Run, px à déb. Roland MERGOIL, 22, rue de l'Ami 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.31.25.31

Vds GG + 10 ix (Mortal Kombat, Sonic Chaos. access. px : 1 500 F. Fabien CALACIURA, 3 B, rte de la Chabure, rés. Bel Air, 42400 St-Chamond. Tél. : 77.31.49.09

Tél.: (16-1) 60.12.26.58

Vds jx Néo-Géo de 700 à 800 F. Philippe LE-VANG, 28, av. Paul Cézanne, 94420 Le Plessis-Trevise. Tél.: (16-1) 45.94.20.76

Vás, éch. jx NG, vds jx Nec, ach. Core. Philippe MOISSONNIER, 11, av. Roberto Rossellini, 69100 Villeurbanne. Tél.: 78.93.03.51

Vds Néo-Géo + 2 man. + mémo Card + 6 jx (Morld Heroes 2...) px : 3 900 F. Jérémy LAVAL-LEE, 21, rue Henri Dunant, 77400 Lagny-sur-Mame. Tél. : (16-1) 60.07.72.07

Vás Jaguar USA 1 mo px : 12 000 F px à déb. François BLANCHY, 210, rue d'Enfer, 6730 Saint-Vincent, Belgique. Tél. : 063/44.46.57

Vás Carte Jamma Raiden pour Arcade px: 1500 F. David MARISCAL, 391, ch. des Groules, 06600 Antibes. Tél.: 93.74.79.50

Vds GG bon état + 8 |x + Master Gear px: 1500 F. Nicolas POINSOT, 15, rue Benedetto, Croce, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.26.03.05 Tél.: 88.33.96.54

Vds 1040 STE + moni, coul. + 2 joys + 400 Dsks (ix, utils) px: 3 200 F. Christophe LEJEUNE, Les Sables Perigord, 323, rue Emile Zola, 60600 Clermont. Tél.: 44.78.45.23

Vds ST 520 STE + 14 disquettes + 2 joys souris à 600 F. Xvoan (Swann) DUQUESNE, 11, rue des Bauches, 75016 Paris. Tél.: (16-1) 42.15.21.40

Vás pour Amiga : log. orig. nbx Dks, revues, px à déb. liste ctre 2 timbres. Alexandre BOINOT, La Planée, 25160 Malbuisson. Tél. : 81.80.91.97 ou 81.69.63.95

Vds GT + 8 jx 1 500 F sur Néo-Géo, éch. World Heroes 2. Toan NGUYEN, Logirem, bât.: 2, 2, rue Follereau, 13890, Aix-en-Provence. Tél.: 42.20.21.08

Vds Néo-Géo + 1 jeu + 2 man. px: 2 000 F. Dave BOUMBA, Bois de Grâce, 26, allée de la Clairière, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : (16-1) 44.89.19.14 de 9 h à 17 h

Vds Atari 1040 STE + moni. + 100 jx px: 2 500 F. José PLOMION, 2/268, av. Verhaeren,

Éch. photocopieur poche ctre GG + jx (noir et blanc) laser. Michaël MOREL, 8, impasse Monbrun, 03200 Vichy. Tél.: 70.98.54.58

Vds Néo-Géo + 2 Pads + mémory Card + 4 jx 4 500 F. Julien HUNDERT, 11, impasse des Grands Jardins, 57530 Landonvillers. Tél.: 87.64.27.76

Vds Néo Géo + 2 jx Fatal Fury 2, Vienpont 3 000 F. Alexandre DANTONEL, 20, rue des Platanes, 91220 Bretigny-sur-Orge. Tél.: (16-

Vds sur Néo Géo Viewpont, F. Fury 2, A. of Fighting vds jx SFC. Christophe LAMOTTE, 22, rue G. Clémenceau, 92170 Vanves. Tél.: (16-1) 46.45.15.58

Vds Néo-Géo + 2 jx + 2 man. Mémory Card à déb. Yannick FAVRE, 6 A, rue du Lans, 38080 L'Isle-d'Abeau. Tél. : 74.27.11.92

Vds ix Néo : Trash Rally 500 F.W. Heroes 2 : 750 F. vds nbx jx Nec. Frédéric DUFRESNE, 23, rue du Midi, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.28.52.48

Vds jx SFC Goemonfight 2 Secret of Mana. etc 500 F pce. Jean-Pierre DININO, 10, av. Jean Mermoz, 57290 Fameck. Tél.: 82.58.11.23

Vds jx SFC DBZ px 300 F SF2 turbo px: 300 F. tophe TEMPLE, Le Jardin, 2, bd Pellicot, 83200 Toulon. Tél.: 94.09.18.75

Vds iv MD MCD SEC NEC Jamma Arnaud ROGER. 6, rue du Tordoir, 59554 Neuville-St-Rémy. Tél. : 27.81.68.71 (ap. 18 h 30)

Vds NG + 2 man, + Mag, Lord, 1 250 F + FF Spécial 900 F + SS ide Kicks 700 F. Erik BOUR-GUIGNON, 15, rue Charles Gonn Nemours. Tél.: (16-1) 64.28.42.05

Vds Atari 1040 STE + souris + tapis + copieur + $2~{\rm joys}~+~20~{\rm jx}~{\rm px}:~3~500~{\rm F}$ à déb. Fabien BRUYERE, 23, rue des Halliers, 94150 Rungis.

Vds Néo-Géo + man. : 1 290 F + Magician Lord : 400 F Viewpoint. Grégory VACHE, 14, rue du Général de Gaulle, 62161 Marœuil. Tél.: 21.48.68.76

Vds CD-32 + 7 jx : 3 200 F (val. : 4 200 F) + HP + moni. px : 600 F. Frédéric LASSALLE, 10, rue Victor Hugo, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 45.06.76.57

Vds Amiga CD 32+3 jx (Oscar, Ping-Ball, Diggers) px : $2\,000$ F. Jérémy DELOURME, 52, av. Nationale, 51100 Reims. Tél. : 26.09.58.70

Vds ix GG: Sonic, Mickey, donald, Wonder Boy, Columns px : 300 F. Christophe FELICE, 32, rue du Bois Belle Fille, 95590 Presles. Tél. : (16-1) 34,70,01,85

Vds Lynx 2 + 4 ix + adapt. + sacoche px: 750 F à déb. Jean-Paul LEBRUN, 3, rue Maurice Mo-rand, 85110 Chantonnay. Tél. : 51.94.82.23

Vds Lynx 2 + 7 jx (Batman, Toki) + sac tbe px: 1 300 F. Lionel DUSSOLLIET-BERTHOD Lionel, Vive, 74210 Faverges. de Tél.: 50.44.42.83

Vds Lynx + 2 jx (Rygar Checkereo Flag) + malette px : 450 F. Julien BRILLON, 11, square des Logarithmes, 77240 Cesson. Tél. : (16-1) 60.63.92.89

 $\begin{array}{lll} \mbox{Vds Lynx} + 5 \mbox{ jx} + \mbox{AD secteur} + \mbox{sacche} + \\ \mbox{Comlynx val.} : 1 000 \mbox{ F px} : 500 \mbox{ F. Dorian LABBE,} \\ \mbox{38, rue du Colonel Fabien, 92220 Bagneux.} \end{array}$ Tél.: (16-1) 46.55.83.14

Vds GB + 5 jx px à déb. Sébastien HERVE, 35, rue de Berne, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 43.87.61.01

Vds GB + 6 jx 400 F. Cyril BOUKRAA, 17 A, rue du Docteur Schweitzer, 67450 Muni

Vds GB tbe + 16 jx (Mario 2...) + boîtier px: 2 000 F ou vds jx 100 F pce. Samy BARBORA, 53, rue de Fresnes, 94550 Chevilly-Larue. Tél.: (16-1) 46.61.54.42

Vds 16 ix GB 130 F pce Alien 3 F1 Race Star Wars Christine LALLA, 26 F, rue Fontain 0000 Besançon. Tél. : 81.88.88.67

Vds GB + 8 jx px : 600 F. Arnaud DUMOURIER, 62, rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Tél. : (16-1) 47.31.74.91

Vds 8 jx GB 60 à 150 F SML 2, Zelda, DD3, Tetris... David DELHEZ, 7, rés. les Blancs Monts, 62340 Guines-Pas-de-Calais. Tél. : 21,36,71,06

Vds ix GB (Paperh, Gaunt 2) 125 Fince ou éch, ctre DBZ 3 (SFC). Géraud DELPUECH, 181, rue Gambetta, 62407 Béthune Cedex. Tél. : 21.01.19.72

Vds 3 \mid x GB S. Mario Land 1 px : 90 F, S. Mario Land 2 : 100 F, D. Drangon \mid px : 100 f, Maxence BURAUD, 8, quai du Hallage, apt. D. 5, 16000 Angoulème. Tét. : 45.94.06.70

Vds GB + 11 ix (Zelda, Batman 2, P. of Persia...) 900 F. Djamel DJENADI, 13, impasse du nt Blanc, 93300 Aubervilliers. Tél.: (16 Pont Blanc, 9 1) 43.52.15.13

Vds GB + 11 jx (Zelda, Batman 2, P. of Persia...) 900 F. Ojamel DJENADI, 13, impasse du Pont Blanc, 93300 Aubervilliers. Tél.: (16-1) 43.52.15.13

Vds 13 ix GB neufs: 180 F pce vds MD et GG + ix Guillaume ROUSSEAU, 13, allée des Liserons 78260 Achères. Tél. : (16-1) 39.11.79.89 (ré

Vds GB + 7 jx (Zelda...) px : 800 F ou sép. Nicolas HARDY, Clairefontaine Le Poizat, 01130 Nan-HARDY, Clairefontaine Le Poizat, 01130 Nantua. Tél.: 74.75.32.60 (W.E.)

Vds GB + 8 ix mallette, câble, écouteur px : 1 000 F the. Mickaël BERNIER, 9, chemin de la Croix, 77100 Manteuil-lès-Meaux. Tél. : (16-1) 64.34.72.82

Vds GB + 19 jx (T. Toon, D. Dragon, Bat. 2, Contra, Mikey 2...) px: 2 400 F. Christophe DE FARIA, 38, rue George Bourgoin, 78260 Achères. Tél.: (16-1) 39.11.45.53

Vds 6 ix GB: 100 F pce. Mario, Tortues... Xavier RUMEAU, 26, rue du Canigou, 31240 L'Union. Tél.: 61.74.25.73

ÉCHANGES

Éch. GB + 4 jx ctre Snin + 2 man. + Mario Kart. David QUIEVREUX, 21, rue du Blanc Soleil, 78650 Beynes. Tél.: (16-1) 34.89.61.02

Éch. sur SFC F. Fight 2 ou Cantona ctre Parodius. Guillaume GUIGNON, 13, rue des 7 Arpents, 67460 Souffelweyersheim. Tél.: 88.20.04.52.

Éch. Snin + nbx jx ctre A 500 ou vds 1 000 F. Jean-Philippe GUILLOT, 48, rte de la Crau, 13280 Raphale-les-Crau. Tél.: 90.98.30.29

Ech. sur Snes TMHT 4 et Bob ctre Turrican 1 ou 2 Cédric REGEON, Les Mullons-St-Brice, 16100 Cognac, Tél.: 45,32,00,38

Éch. World League Basketball sur Snin ctre World Heroes, Fabien PAJANI, 7, rue Emile Pouvtes. 34370 Creissan. Tél.: 67.93.76.97

Éch. SF2 ctre S. Mario World sur Snes. Sébastien PETIT, 12, rue Robert Poisson, 28130 St-Piat, enon. Tél. : 37.32.43.90

Éch. jx sur Sup. Nes sur MD. Fabrice MENACHE, 37, av. Paul Claudel, 91250 St-Germain-Lès-Corbeil. Tél. : (16-1) 60.75.42.79

ACHATS

Ach. jx sur Amiga CD 32. Yann ARSENE, 2, impasse de la Poste, 62158 L'Arbret. Tél. : 21.48.28.29

Ach. jx de rôle sur Md (Lands Talker, Phantasy Star 2...). Yannick PETITIER, 12, rue du Gros Chêne, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.50.84.73

Ach. formation Soccer sur Nec 250 à 300 F. David TARTAR, 261, av. du Maréchal Juin, 62400 Béthune, Tél. : 21.56.90.49

Ach. Combo avec cartes Jamma. Arcades. Morgan MATHIEU, Adoncourt, 88390 Dommartin-aux-Bois. Tél.: 29.66.82.99 Ach. 3 DO avec sans jx en Pal et Jaguar Pal. RENAULT, Tél.: 33.25.71.76

Ach. Zombies. Konami, faire offre. Erika FRAY, Le Vauban, båt. J., chemin du Puy, 06600 Ant Tél.: 93.95.13.28

Rech. tout ce qui concerne Dragon Ball Z. Chris-tophe MULA, 27, allée 6 Varage, 13920 Saint-Mitre-les-Remparts. Tél. : 42.49.14.49

Ach. moni. Amstrad 300 à 400 F. Jean-Dominique SEGURA, Villa Elise, chemin des Fours, 11100 Fours-Chaux. Tél. : 68.41.38.11

Ach. Duo à 700 F. Parimal TAILOR, 1-13, rue de la Noue, 93170 Bagnolet. 1) 42.87.46.66 (ap. 20 h)

Ach. jx vidéo toutes consoles à bas px. Guillaume APPERE, 28, rue Monge, 29200 Brest. Tél.: 98.49.01.26 (le soir)

Ach. Secret of mana. (US) + ad. 29 turbo px intéressant Julien GIRGENTI, Les Bedosses, 30480 Cendras. Tél.: 66.78.69.87

Ach. 15 ix NES pour 1 000 F. Local Jeunes BDL'S, 40, rue Bernard Palyssy, 58000 Nevers Tél.: 86.36.65.76

Ach. jx SN et SNES Young Merlin-Exinox etc. Sam APIC, 131, rue de Charenton, 75012 Paris. Tél.: (16-1) 43.68.02.04

Ach. jx Snin, Snes, SFC 250 à 300 F. Guillaume ROBERT, 99, rue des Orteaux, 75020 Paris. Tél.: (16-1) 46.59.00.60

Columns sur MS de 100 à 200 F. Eric MARTIN, 730/22, av. Georges Pompidou, 02000 Laon, Tél.: 23.20.20.41

CLUBS

Konichiwa : un club d'éch, une fanzine, env. 1 thre à 4.4 F. Pascal AUBRIT, Club Konichiwa, Ca-brol, 12120 Meljac. Tél.: 65.74.25.92

Rech. contacts sur SNIN. Sylvain CORVAISIER. Rochefort, 35270 Combourg.

Club d'éch. sur Néo-Géo. Wilfried DESMOND, Azat, 24300 Nontron. Tél.: 53.56.06.28

NINTENDO - 3DO SEGA - NEO GEO



POURQUOI PAYER CHER VOS JEUX VIDEO ?

PIT GAMES yous propose :

36.15 ALLGAMES * PIT GAMES

Un marché de l'OCCASION jusqu'à 50 % de moins que le prix neuf.

Jeux Super Nintendo à partir de 119 F Jeux Megadrive à partir de 79 F

Les consoles occasion garanties Super Nintendo* 479 F

Le NEUF à un super prix.

Super Nintendo*

Megadrive'

Game Boy*

Neo Geo* Mega CD II*

Game Gear*

10 % de réduction supplémentaire pour nos abonnés

et aussi: 3 DO **JAGUAR CD 32**

Arrivage de nouveautés toutes les semaines. N'hésitez pas à appeler!

SUPER!! UN JEU GRATUIT pour une carte de fidélité complète

Cartes DBZ, K7 Vidéo, Posters...

Le RACHAT de votre ancien matériel (GB, GG, SN, MD, NG...)

PIT GAMES 40 rue des laitières - 94 300 VINCENNES

Métro Saint Mandé-Tourelle (ligne n°1) Sortie Place de la Prévoyance Ouvert Lundi, Mardi, Jeudi, Vendredi: 14h30-19h.

Mercredi, Samedi: 10h-12h30/14h30-19h.

449 F

199 F

339 F

1390 F

1390 F

T 43 98 13 94

Un cadeau pour tout achat au magasin jusqu'au 31.07.94

NOM..... PRENOM..... Adresse..... Code Postal..... Ville.....

Oui, je souhaite recevoir la liste de vos arrivées de jeux neufs et <u>un bon de</u> réduction de 5% valable sur mon premier achat (joindre une enveloppe timbrée à 2,80 F à vos noms et adresse).

177

et selon qe partir

NOTATION YSTEME D

Consoles+ utilise un système de notation complet pour vous donner la vision la plus juste des jeux testés. Voilà comment il fonctionne.

NOMBRE DE JOUEURS: Nombre de joueurs, simultanément ou non.

CONTROLE: Est-il humainement possible d'éviter le tir de ces aliens ou le joystick donne-t-il l'impression de flou, d'imprécision? En d'autres termes, le joystick répond-il bien? Une appréciation indispensable. DIFFICULTE: Le jeu est-il facile, moyennement difficile ou très difficile? Si vous êtes un "pro" du joystick, vous finirez rapidement un jeu facile, si vous êtes moins bon, un jeu trop dur vous dégoûtera. NIVEAU DE DIFFICULTE: Si le jeu permet de choisir entre plusieurs niveaux de difficulté, leur nombre est indiqué ici (à ne pas confondre avec la difficulté proprement dite du jeu, jugée sur le niveau le plus élevé). CONTINUE: Les crédits vous permettent parfois de reprendre le jeu à l'endroit où vous êtes mort (ou un peu avant) sans avoir à recommencer à zéro. Il s'agit du nombre de fois où vous pouvez utiliser cette option.

PRESENTATION: Il est important pour un jeu d'avoir une documentation claire, si possible en français. Les options qui apparaissent à l'écran sont-elles aisément compréhensibles? Quelles sont les aides apportées au joueur? Etc.

GRAPHISMES: Les décors sont-ils beaux et variés, les sprites nombreux, très colorés? Les graphismes sont non seulement jugés en fonction de leur qualité esthétique, mais aussi en fonction de ce qu'ils apportent vraiment au jeu.

ANIMATION: Ce ne sont pas les graphismes, c'est le mouvement des graphismes. L'animation est-elle fluide? Rapide? Même avec de nombreux sprites? D'énormes monstres? Sans doute l'un des critères les plus importants.

MUSIQUE: Qu'il s'agisse de l'intro ou du jeu en luimême, la musique apporte un "plus" certain. Est-elle de qualité, pas trop répétitive et lassante?

BRUITAGES: Ce sont eux qui mettent la touche finale à l'ambiance d'une partie. A-t-on droit à des tirs laser dignes de la Guerre des étoiles ou aux simples bipbip d'un PC asthmatique? Un facteur à ne pas sous-estimer.

DUREE DE VIE: Combien de temps ce jeu va-t-il vous passionner? Deux jours? Une semaine? Un mois? Ou dix minutes!

JOUABILITE: Les commandes sont simples et faciles à manier, la représentation claire, l'ergonomie soignée... ce programme est jouable! Résultat, vous ne pourrez pas en décrocher et y passerez nuit et jour. INTERET: Tout ca, c'est bien joli, mais ce jeu est-il bon? Aurez-vous du plaisir à y jouer? La note d'intérêt correspond à une valeur globale et prend en considération tous les autres facteurs énumérés. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes!



PREVIEWS

Cette icône indique l'éditeur et le distributeur de la cartouche, sa date de sortie et la machine sur laquelle le jeu tourne.



EDITEUR: SEGA DISTRIBUTEUR: SEGA DISPONIBILITE: SEPT. JAPON PRIX: D

> **PLATES-FORMES** 1 JOUEUR **CONTROLE: PARFAIT** DIFFICULTE: MOYENNE **NIVEAU DE DIFFICULTE: 1 CONTINUE: OUI**

PRESENTATION

L'intro animée a l'avantage d'être très rapide!

GRAPHISMES

Fidèles au style "soniesque": des décors percutants et pleins de couleurs.

ANIMATION

Les animations, soignées et efficaces, sont plus nombreuses que dans les versions précédentes.

MUSIQUE

Ambiance électro-acoustique des jeux vidéo traditionnels.

BRUITAGES

Marrants et très diversifiés!

DUREE DE VIE

Passé les premiers, certains niveaux vous donneront un peu de mal.

JOUABILITE

No problemo. Votre hérisson mutant se met en boule plus vite que son ombre!

Des heures de bonheur en perspective! J'achète!

CODE DES PRIX UTILISÉ DANS CONSOLES +

A : jusqu'à 99 F. - B : de 100 à 199 F. -C : de 200 à 299 F. — D : de 300 à 399 F. E : de 400 à 499 F. — F : de 500 à 699 F. — G : de 700 à 999 F. — H : de 1000 à 1499 F. — I : de 1500 à 2 000 F.

NOTES

Nous ajoutons ici, entre parenthèses, les équivalences sur 20. 90 et + (18 et +): c'est un superbe jeu, peut-être un Méga-Hit Consoles+! A ne manquer sous aucun prétexte.

80-90 (16-18): un très, très bon jeu auquel il ne manque pas grand-chose pour être un Méga-Hit. Vous pouvez l'acheter tranquillement.

65-80 (13-16): un bon petit jeu qui satisfera les amateurs du genre. 45-65 (9-13): un jeu très moyen... Pour acheter un jeu noté sous 65%, il faut vraiment vouloir posséder tous les jeux qui sortent. 30-45 (6-9): encore moins bon. Si vous achetez ce jeu, vous ne pourrez vous en prendre qu'à vousmême en cas de déception. Ze Killer n'est pas loin.

12-30 (2-6): un jeu nul! Quelques parties et, hop! à la poubelle. Hello Ze Killer, du travail!

12 et - (moins de 2): beurk! Quelle horreur! A n'acheter sous aucun prétexte.

MENTIONS SPECIALES

MEGA-HIT

Quand vous voyez "MEGA HIT" dans un test de jeu, cela signifie que Consoles+ l'a classé parmi les meilleurs! Si ce jeu tourne sur



votre console, ruez-vous dessus!

CLASSIC

Ce sont des jeux géniaux mais plus anciens. Il s'agit de valeurs sûres. Si vous ne les avez pas encore, vous pouvez les

CLASSIC

acheter sans hésitation.



LOCK ON : VISEZ LA TETE

Avec Lock on, vous jouez contre l'ordinateur le plus puissant du monde : la machine humaine et ses incroyables réflexes





Chaque joueur porte une visière sur laquelle se trouve un voyant infrarouge qui capte le signal du pistolet adverse. Lorsque le signal est capté, il suffit de tirer rapidement pour toucher l'adversaire et lui enlever un point de vie. Vous n'avez que 9 vies pour essayer de vous en sortir.













ÇA ROCK ET ÇA ROULE À PLEINS TUBES!

Adieu les courses "à papa", voici Rock'n'roll Racing. La Super "teuf" pour vos Super Nintendo! Plein gaz et musique à fond sur un circuit du XXIe Siècle. Avec chicanes, têtes d'épingle, grands whoops et tremplins. Pour tenir la route, préparez vos machines, car vous devrez affronter une meute de pilotes totalement déchaînés et armés jusqu'aux dents. Fonction "2 joueurs",

son stéréo, animations hyper dynamiques... Rock n'Roll Racing, c'est le championnat du monde de Cross Auto le plus fou, jamais imaginé.

SUR LA LIGNE OCEAN
36 68 33 68*



T'ES PRIS AU JEU

UILLE - © 1993 Interplay Productions, Inc. Al